MyComputer 4/ 2005

MyComputer

APRILIE

Pe CD: Tutoriale Video Blender 3D

Aplicaţii Shareware ■ Ultimele drivere

Nr.4/2005/III
ISSN: 1583-9133
99.000 LEI
9,9 LEI NOI

2CD
100 FREEWARE

Extensis Mask Pro 3
Precizia selecţiilor

Opera 8.0b
Browserul spectacol

Cosmetizarea desktop-ului Linux
Un ecran mai arătos

PovRay
Randare fără preţ

SiteGrinder
Situri Web în Photoshop

Istoria Internetului
Începuturile www-ului

My Game: Warcraft III - Online

Ghid de iniţiere Linux

Noul ACDSee 7

Securizare Windows
Protecţia sistemului tău de operare

Slackware 10.1
Un Linux cu renume

TEST 5 DVD-RW DL
8,5 Giga trecuţi prin foc şi pară





Criptarea datelor



Generaţia veche vs. generaţia nouă
Procesoarele Intel



D@rer

we care

www.darer.ro



Organizatia are implementat si mentine un sistem de management al calitatii in conformitate cu standardul :

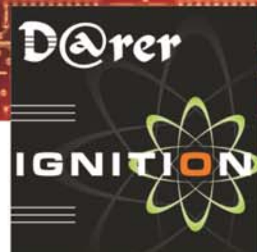
SR EN ISO 9001:2001

Nr 145/1/1/1 din 24 sept 2004

La IT ai poftIT?

Distribuitor autorizat

BenQ



...decât să îți muşti buzele, caută-ne chiar acum!





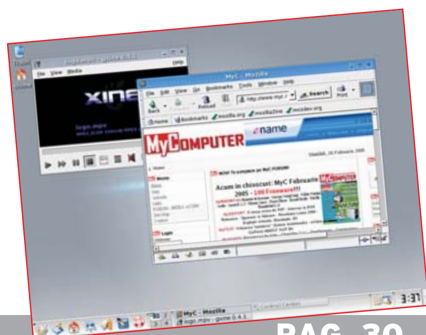
Tel/Fax: +40(259)342431, 342577; E-mail: darer@darer.ro, sales@darer.ro

Oradea: B-dul Decebal, C24-26; Tel/Fax: 0259-413119; darer.oradea@darer.ro

Arad: str.Ghiba Birta, nr.2; Tel/Fax: 0257-214400; darer.arad@darer.ro

Timişoara: str.Brediceanu, nr.8; Tel/Fax: 0256-498501; darer.timisoara@darer.ro


PICTURE BY
DLP™
A TEXAS INSTRUMENTS TECHNOLOGY


PAG. 30

CUPRINS

My INFO

My PREZENTĂM

My REPORT

My TEST

My HANDS

My GAME

My RECYCLE BIN


PAG. 68



PAG. 24


PAG. 46



My COVER DISC

Conţinutul acestui CD a fost scanat cu următorii antiviruşi: NOD 32, NAV 2004, BitDefender, F-prot, RAV, PC Cillin, Panda Antivirus, eScan 2003



PAG. 20



PAG. 38



PAG. 36

CD 1

DRIVER
Driver ATi CATALYST 64-Bit Edition BETA 4
VIA IDE Accelerator V120b
ATI Radeon DNA drivers 3.6.5.1a
ATI Radeon DNA drivers 3.6.5.1a (lite)
Driver ATI CATALYST 5.2
Driver ATI CATALYST 5.2 CCC
nForce 6.39 WinXP2K WHQL
Driver DNA-Force Nvidia 1.1.7180

FREEWARE
602LAN Suite v.2004.0.05.0210
Ad-Aware Personal v.1.05
AdobeReader v.7.0
AdvancedDVDPlayer v.1.19
Allway Sync v.1.9.4
AMP Calendar v2.15
AntiVir v.6.29.00.03
A-ToolBar v.3.0
Avant Browser v.10.0.131
Avast Home Edition v.4.6
Avg Free Edition v.7.0.3
BHOdemon v.2.0.0.22
BiblePro v.12.3
Bitdefender v.7.2
Blowsearch Secured Messenger v.2.1.0
Brava Reader v.2.1.0.11
Buddy Spy v2.1.8
BySoft Network Monitor v.1.2
Cathy v.2.21
CF Rollover Wizard v.2.0
CipherWall Self-Decryptor v.2.10
Copy Muppy v1.0
CPU-Z v.1.27
Cryptainer LE v5.0.3.0
DivX DVD Ripper v.1.1
DivXLand Media Subtitler v.1.6.4
Duplicate File Killer v.1.8.5
EditPad Lite v.5.4.4
eMule++ v.1.0.8
EraseTemp v3.2.2.0
Eudora v.6.2.1.2
Eureka Steganographer 2005
Fast Launcher v.3.11
FotoSaver v.3.3
Foxit PDF Reader v1.2
Free DWG Viewer v.5.1.0.5
Free History Eraser v.3.7
FreeQueryBuilder v.2005.04 01
Fresh UI v.7.28
Fresh View v.4.0
Fuzzy Duck RSS Reader v.0.9.8
Game XP v1.5.2.2
Gnoozle v.1.0
Guitar Trainer
HexEditor v.2.3
IIS Reporter v.1.7
KNet v.1.04b
LimeWire v.4.4
LookDisk v.2.90
MailList Controller Free v.5.15
MapleXP v0.4.1
MathCast v.0.81
MediaJoin
Microsoft.Net.Framework v.1.1
MonitorOne Express v.2.0
MovieTrack v3.3.7
NET Traffic Meter v2.0.1831
No-IP v2.2.0
NoteIT v1.91
Outpost Firewall Free v.1.0
OuttaSight v3.2
Patcher
PicPerk v.5.1
PixMatrix v.2.1
PopupNukerPro 2005 v.1.0.10.0
Pov-Ray v3.6
PowerClick v1.1
PrestoNotes v4.35
Prevx Home v.2.1
QuitSmoking v.1.0
R-Excel Recovery v.1.0
Samedir v3.96
Scirocco Take a Break v.2.7
ScreenSaver Commander v.1.0 Beta
SmartFTP v1.1.984
SourceViewer
Speller v.1.1
Splitting v4.3
Sublim!
Subpad v0.9.1.9
Svizzer v.2.2
SwiffRec v1.04
SysAid Help Desk and Inventory v.2.5.1
Tarylynn v2.4.722
Task Plus v3.9.5
TermBlaster v1.40
TestDisk v.5.6
TimeSentry v1.0.4
TrafficEmulator v.1.1
Turbo Torrent v.1.0.8
TweakNow RegCleaner v.2.0.7
Unix2Win v.2.0
Visual Color Picker v2.6
Visualizer Photo Resize v.1.1
Web Email Cloaker v.1.01
What's Running v.2.0
Whois v.1.3
WinJumble v.1.6
Xint v2.0.8.2
zFTPServer Suite v1.2



ZoneAlarm Free v.5.5.062.011

My Prezentăm
Blender3D - Advanced Tools - Paths and Dupliframes
Blender3D - Advanced Tools - Using Dupliverts
Mouse fara fir

CD 2

VIDEO
Because of Winn Dixie
Cursed
Duma
Hide and seek
House of d
I`m not scared
King`s ransom
Kung fu hustle
Nobody knows
The ballad of Jack and Rose

GALERIE
Colectie de texturi gratuite oferite de Newtek

OPEN-SOURCE
Fluxbox-styles-fluxmod
styleclock-0.5.1
torsmo-0.18
root-tail-1.2
vegastrike-0.4.3



gDesklets-0.34
superkaramba-0.35
cis score tool linux v1.6.4
gkrellm-2.2.4
povlinux-3.6

SHAREWARE
Acdsee v7



Tweak-XP Pro v4
CDH Media Wizard v11.0
NetVisualize Favorites Organizer v1.5.0
StudioLine Photo v2.7.2.0
Vanilla Baby v1.0
Mask Pro 3.01
SiteGrinder v1.01
AudioStreamer Pro v2.1
Photo Pos Pro v1.11
AccelMan v2.7.2
AnFX v5.2.6.2
CATraxx v6.21
PG Offline v2.5.27
GetRight v5.2c
No Spam Today! for Workstations v2.0.2.4
KoolMoves v4.6.5
Offline Explorer v3.6
Capture One Raw Workflow v3.6LE
Iphoto v1.88
Web Pictures Downloader v1.88

UPDATE
F-Prot
NAV 2005 Update
Zone Alarm update 55.062.011
Realtek RTL Gigabit and Fast Ethernet NIC Driver v.6.20
Weatherpulse v.2.04.3
VIA AC'97 Audio Combo Driver v.5.80c





INSERENŢI DE PUBLICITATE

INDEX EDITORIAL: FIRME ŞI ORGANIZAŢII





Accelerează.

Am dublat viteza! Acum, noul CableLink are o viteză de până la 256kb/s.

În plus, am mărit traficul inclus cu până la 100%, prețul abonamentului l-am redus cu până la 25% iar noul super-modem îl primești gratuit în custodie.

Traficul între 2 abonați Cable Link din același oraș este acum gratuit – așa că poți aduce muzică sau filme de la prietenii tăi fără costuri, la 256 kb/s. Tot gratuit este și accesul la căsuța ta de e-mail la RDS.Link, precum și accesul la aproape orice site din orașul tău.

Noi îi spunem noul Cable Link. Tu cum îi spui?



Noul modem Cable Link – soluția pentru telefonie și super-viteză pe net.



100% internet
0% taxe telefonice

rds.LINK
www.rdslink.ro

- ***București:*** 021/301.08.78, 021/301.08.76, 021/301.08.71, 031/401.08.78, 031/401.08.76, 031/401.08.71
- ***Oradea:*** 0259/44.72.52, 0259/44.72.46, 0359/40.04.00
- ***Arad:*** 0257/22.82.02, 0257/22.83.02
- ***Iași:*** 0232/26.00.88, 0332/40.50.00
- ***Sibiu:*** 0269/21.01.12
- ***Tg. Mureș:*** 0265/21.12.05
- ***Timișoara:*** 0256/49.91.91, 0356/40.02.00
- ***Constanța:*** 0241/63.99.29, 0241/55.41.01
- ***Vaslui:*** 0235/31.49.70
- ***Craiova:*** 0251/41.65.79, 0351/40.32.00
- ***Satu Mare:*** 0261/71.21.60, 0361/40.04.02

Director General: GABRIELA PUCHIANU

Redactor-Şef:
MIRCEA BUZLEA - *mircea@myc.ro*

Redactor-Şef Adjunct
RĂZVAN T. COLOJA - *razvan@myc.ro*

Redactor Hardware
DOREL PUCHIANU jr. - *dorel@myc.ro*

Redactor internet
LAURENŢIU BANCU - *laurentiu@myc.ro*

Redactor Grafică
REMUS ZOICA - *remus@myc.ro*

CD-ROM/Webmaster:
TAMAS KIRALY - *webmaster@myc.ro*

Producţie CD-ROM:
SC INSERT MEDIA SRL , Tel. 0359.401.221

DTP & Grafică: Cristian Mada

Ediţia s-a închis la data de 09.03.2005

Director executiv: ALEXANDRINA PETER
executiv@mediacontact.ro

Marketing-Publicitate:
RAZVAN BELTECHI - Tel.0788.507.285,
SINZIANA DEM - Tel.0788.343.942
marketing@mediacontact.ro ,

DISTRIBUŢIE:
SC MEDIA CONTACT DISTRIBUŢIE SRL

Director Distribuţie: DORIN ONICA,
Tel.0788.343.943

Director Economic: OANA NOJE

OVIDIU BELCIN, AURICA ANDREIU
distributie@mediacontact.ro
Tel.0359.401.086
vanzari@mediacontact.ro

Contabilitate: SANDA IAS
financiar@mediacontact.ro

Juridic: IOANA CIOARA
juridic@mediacontact.ro

Producţie: SC MEDIA CONTACT SRL

Serviciul de COMENZI şi ABONAMENTE:
Director: IOANA ANDREEA POP,
Tel.0788.344.494 ; 0259.441.523
abonamente@mediacontact.ro

Expediţii: PAUL MORK

REDACŢIA: Str.Col.Buzoianu, nr.34, et.1,
Oradea, 410094, jud.Bihor
Tel.: 0259.441.523, Fax: 0259.441.526
E-mail: *contact@myc.ro*

www.MyC.ro

Reclamaţii: *reclamatii@mediacontact.ro*

EDITOR: SC MEDIA CONTACT SRL

ISSN: 1583-9133

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea şi editează următoarele publicaţii: PC Games 4 Fun, MyComputer, CD Forum, Auto Contact, Andrei, Star Kids, Noroceii, Alpha, Computer to Print, Matador, Security Magazin

Preşedinte:DOREL PUCHIANU

MEDIA CONTACT SRL este membră B.R.A.T.


Mircea Buzlea

@naliza sITuaţiei

Telecomunicaţiile:

de la grădiniţă, trecem în clasa întâi!?!

Se apropie Paştele, prin urmare începi să te gândeşti la ce vei pune pe masă... Pe birou, desigur! Sau sub birou, depinde unde sălăşluieşte cea mai costisitoare entitate din casa ta...

Mă refer la computer, să nu fiu înţeles greşit...

Păi haide să vedem ce se mai întâmplă cu preţurile, pentru că puşculiţa - indiferent sub forma cărui animal ar fi ea stilizată - cred că începe să semene cu un biet... iepuraş, la cât de straşnic au scuturat-o zilele din martie ;-).

Păi experţii zic aşa: pe piaţa internaţională scade în ritm susţinut preţul monitoarelor LCD, prin urmare sunt şanse să ajungă un văluşor şi pe la noi prin România, întru binecuvântata micşorare a preţurilor (nu mă refer la tăierea cozii de patru zerouri). Prin urmare, fiţi pe fază! Dacă nu aveţi încă o cameră foto digitală, poate că ar fi şi asta un cadou oportun de Paşte, având în vedere că, în sfârşit, se simte "mai bine" eliminarea accizelor la importul acestor dispozitive.

De cealaltă parte, stau telefoanele mobile, mai ales cele cu camere digitale integrate, care se menţin la preţuri ridicate, în pofida numeroaselor modele noi care apar în valuri. Tot mai mulţi producători cu tradiţie în telecomunicaţii s-au grăbit să prindă "moda" şi să aplice un ochi digital în ceafa telefoanelor (şi a celor din jur?). Ei bine, reacţia opiniei publice faţă de aceşti ochişori "candizi" nu s-a lăsat mult aşteptată: tot mai multe locuri publice, în străinătate dar -mai recent - şi în România, afişează interdicţii referitoare la accesul cu telefoane mobile echipate cu camere digitale...

Unii se consolează cu zicala "vulpea care n-ajunge la struguri, zice că-s acri", iar alţii se roagă să apară cât mai degrabă aplicaţiile mobile de tip p2p (peer-to-peer), că deja conţinut digital partajabil (deopotrivă legal şi mai puţin legal), este "cât China".

Să nu uităm că isteria - pardon, istoria! - se repetă, chiar dacă sub diferite feţe: De exemplu, iarăşi e în mare vogă comunicarea prin Push-to-Talk, ca pe "vremea lu' tata-mare". Doar că atunci se comunica în cod Morse cu linii şi puncte (ca la grădiniţă), iar acum transmisia se face prin VoIP în cod binar, respectiv 0 şi 1 (am trecut deja în clasa întâi-primară a telecomunicaţiilor?!?)...

MyCOMPUTER*izează-te*!

Mircea@myc.ro

Probabil că, la ora când te delectezi cu aceste rânduri, vei fi citit deja Ediţia Specială My CeBIT 2005. Iar dacă, din păcate, nu te-ai numărat printre norocoşii care au fost în martie la Hanovra, îţi mai rămâne şansa unei întâlniri cu marea ta pasiune, Tehnologia Informaţiei: te aştept la CERF - Bucureşti, între 20-24 aprilie, la standul revistei MyCOMPUTER.

www.MyC.ro/Forum



Intră acum,
aici găseşti soluţii!



La concursul lunar organizat de revista MyC şi Editura NICULESCU, în urma extragerii taloanelor publicate în ediţia MyC1-2005, au fost desemnaţi următorii câştigători ai celor opt cărţi de IT oferite ca premiu de Editura NICULESCU:

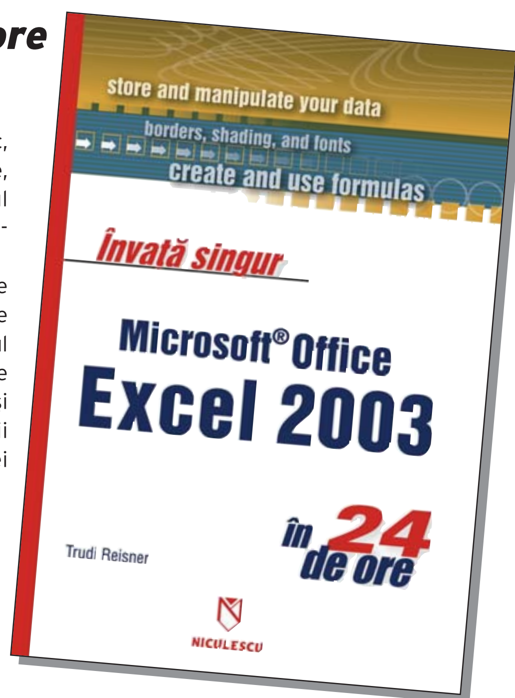
1. **Muset Dumitru** localitatea Fânaţe, jud Bihor: Programare în C/C++, de Valeria Iorga, Corina Stratan, Paul Chirita şi Cristian Opincaru
2. **Turlea Octavian**, Cluj Napoca: Calculatorul personal, de Nicolae Ionescu Crutan
3. **Ciurescu Mihail**, Pitesti: Dictionar Larousse de informatică
4. **Gheorghe Adrian Nicolae**: Limbajul C++, de George Daniel Mateescu şi Pavel Florin Moraru
5. **Iulia Dromereschi**, Botoşani: Limbajul de programare Visula FoxPro 6.0, de Marcel Andrei Homorodean şi Simona Petrescu
6. **Bratu Cristian**, Brăila: Ghid practic de utilizare a calculatorului în limba franceză, de Iulian Untaru
7. **Barbu Virginica**, Galaţi: Dicţionar de calculatoare, de Nicolae Ionescu Crutan
8. **Fonoage Andrei**, Şimleul Silvaniei jud. Sălaj: Dicţionar de calculatoare, de Nicolae Ionescu Crutan

La tombola chestionarelor, CHIRIMBU BOGDAN din Tg.Jiu, jud. Gorj a câştigat un abonament MyC pe 3 luni. Îi felicităm pe toţi câştigătorii. Completând talonul alăturat, poţi şi TU să MyCâştigi!

Cartea lunii de la Editura NICULESCU

Învaţă singur MS Excel 2003 în 24 de ore

Autor: Trudi REISNER



Pe parcursul celor 24 de lecţii însoţite de exemple, sfaturi practice şi detalii tehnice, lucrarea, bogat ilustrată, prezintă noţiunile fundamentale legate de introducerea datelor, crearea, stocarea şi manipularea registrelor şi a foilor de calcul, personalizarea uneltelor de lucru şi creşterea productivităţii prin apelul la şabloane, formule şi funcţii predefinite, grafice şi diagrame.

Folosind o abordare directă, pas cu pas, fiecare lecţie se bazează pe cea anterioară, ceea ce vă va permite să învăţaţi elementele esenţiale ale Microsoft Excel 2003, pornind, practic, de la zero. Întrebările şi răspunsurile, testele şi exerciţiile de la sfârşitul fiecărui capitol vă vor ajuta să vă verificaţi şi să vă fixaţi cunoştinţele.

Sunt subliniate, totodată, principalele diferenţe şi îmbunătăţiri faţă de ediţiile anterioare ale Microsoft Excel şi modul în care Excel 2003 integrează aplicaţiile de ultimă oră din pachetul Office şi mediul online, în vederea partajării rezultatelor activităţii în cadrul unei reţele interne sau în universul Internet.

Contact: www.niculescu.ro

ÎNTREBARE: Care este (implicit) extensia fişierelor create în Excel?

Editura Niculescu împreună cu MyCOMPUTER te invită, şi în această lună, la un concurs cu premii în cărţi din domeniul IT&C. Tot ce trebuie să faci este să răspunzi corect la întrebarea concursului şi să completezi talonul din partea din dreapta jos de pe această pagină, apoi să decupezi talonul de pe această pagină pe linia punctată şi să îl expediezi pe adresa redacţiei.

Îţi "My" oferim o şansă de câştig: dacă vei completa şi răspunsurile la toate rubricile Chestionarului din partea de jos a paginii, vei participa şi la extragerea lunară în urma căreia poţi câştiga un abonament pe trei luni la publicaţia aleasă de tine, dintre revistele editate de grupul MediaContact*.

Mulţumim pentru participare şi pentru timpul acordat!

RĂSPUNS (MyC4/2005): **Extensia (implicită) a fişierelor create în MS Excel este: ______________.**

MyCâştigă: Răspunde la întrebările de mai jos pentru a participa la extragerea pentru UN ABONAMENT pe 3 luni la oricare dintre publicaţiile* Media Contact

MyCOMPUTER

CHESTIONAR nr. 4 / 2005

1. Cum consideri acest număr al revistei MyC?
F. bun ☐ Bun ☐ Mulţumitor ☐ Slab ☐

2. Ce apreciezi cel mai mult la CD-ul cadou?
Interfaţa ☐ Diversitatea ☐
Cantitatea ☐ Calitatea ☐

3. Care articol(e) ţi-au plăcut cel mai mult?
____

4. Care articol(e) ţi-au displăcut cel mai mult?
____

5. Ce teme ai prefera să citeşti mai des în MyC?
____

6. Ce ai dori să mai conţină CD-ul cadou?
____

7. Din ce localitate ai cumpărat MyC?
____

8. Se găseşte MyC la chioşcul tău preferat?
Da, întotdeauna ☐ Nu ☐
Da, dar sunt puţine exemplare ☐

8. Softul tău preferat
____

9. Ce rubrică ai mai dori să conţină MyC?
____

10. Cât eşti dispus(ă) să plăteşti pentru un program full version original care să nu depăşească dimensiunea de stocare a unui CD?
2-300.000 lei ☐ 3-500.000 lei ☐
5-700.000 lei ☐ Peste 700.000 lei ☐

11. Cum ai aflat despre revista MyC?
Radio, TV ☐ Ziare, Reviste ☐ Internet ☐
Chioşcuri de presă ☐ Prieteni, cunoştinţe ☐

12. Sistemul tău are următoarea configuraţie:
____

13. În următoarele 6-12 luni doreşti să îţi upgradezi sistemul sau să-ţi cumperi unul nou:
Da ☐ Nu ☐

14. Eşti conectat la Internet prin:
cablu ☐ dial-up ☐ radio ☐ GPRS ☐ CDMA ☐

15. Cum apreciezi ştirile zilnice de pe www.myc.ro:
utile ☐ inutile ☐ interesante ☐ neinteresante ☐
Alte observaţii despre situl www.myc.ro:
____
____

16. În domeniul IT, pasiunile tale sunt:
____
____

17. Propunerea ta pentru Top MyC (cel mai bun articol din acest număr):
____

Nume/Prenumele: ______________________
Adresa: Localitatea ____________ Jud. ____________ Str. ____________ Nr. ____
Bl. ___ Ap. ___ Cod stradal: ____ Telefon/Mobil: ____________ Data/luna/anul naşterii: ___/___/___
E-mail ____________ Nr. membrilor familiei: ______ Venit/lună ______
Studii ______________ Mi-ar place să fiu abonat la revista * ______________

* MyCOMPUTER, PC Games, CD Forum, Auto Contact, ANORE



MyComputer ABONAMENT

Numele, prenumele / instituţia de învăţământ / societatea comercială

____

Adresa: Localitatea ______________________________ str. ________________________

nr. ___ Bloc ______ ap.____ cod poştal__________________ jud.____________ sector ____

Tel:. ____________________ e-mail: ________________________ Data: _______________

Trimiteţi acest talon pe adresa redacţiei My COMPUTER: Str. col.Buzoianu, nr. 34, et.1, cod 410094, Oradea, jud. Bihor.

Semnătura ____________________

Doresc să mă abonez pe o perioadă de:

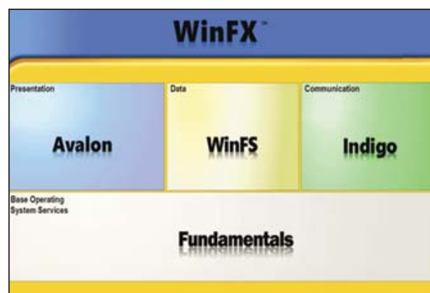
❑ 3 luni - 244.000 lei ❑ 6 luni - 416.000 lei ❑ 12 luni - 844.000 lei

Preţul abonamentului, în sumă de ______________________, l-am achitat cu mandat nr.________________________ pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, cod 410326, Oradea, jud. Bihor.

Comenzile se pot trimite şi prin fax: 0259-441.526
sau prin e-mail la *abonamente@mediacontact.ro*

WinFS va fi disponibil pe Windows XP

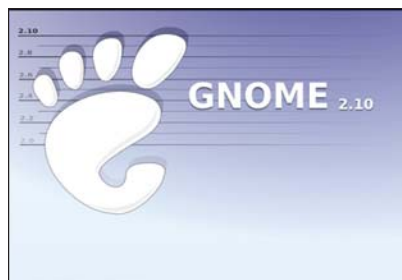
Oficialii companiei Microsoft au declarat că sistemul de fişiere WinFS va fi disponibil şi peWindows XP, acesta fiind deja în curs de portare pe răspânditul sistem de operare. Anunţul este important având în vedere că Microsoft nu a oferit până acum detalii referitoare la WinFS şi că acesta nu va fi inclus în prima versiune Longhorn. Deşi Longhorn va fi disponibil în 2006 iar



Longhorn pentru servere în 2007, data de lansare pentru WinFS nu a fost stabilită încă. Unii speculează că WinFS va avea aceeaşi soartă ca şi "Cairo", un proiect de sistem de fişiere bazat pe obiecte care a fost abandonat de Microsoft în anii '90.

WinFS este unul din cei patru stâlpi care susţin Longhorn-ul alături de Avalon, Indigo şi tehnologiile "Fundamentals". ■

Noul splash screen pentru un Gnome mai rapid



Concursul pentru un nou splash screen organizat de dezvoltatorii Gnome. Acesta este doar unul dintre primii paşi spre un Gnome mai rapid şi mai stabil. O galerie completă a screenshot-urilor o poţi găsi la adresa www.gimp.org/contest/gallery.cgi. Un alt concurs organizat de Gnome este cel menit să facă Gnome-ul mai rapid. Novell şi site-ul OSNews.com sponsorizează iniţiativa de reducere a consumului de memorie şi oferă recompense de până la 3000$ pentru rezolvarea problemelor. ■

A murit creatorul Macintosh-ului

Jef Raskin, cel care a iniţiat proiectul Macintosh a murit la vârsta de 61 de ani din cauza unui cancer pancreatic. Domnul Raskin a fost angajatul numărul 31 la Apple şi a creat primul Mac la începutul anilor '80. Tot el a fost cel care a inventat conceptul de "click-and-drag", printre multe altele. Jef Raskin a numit

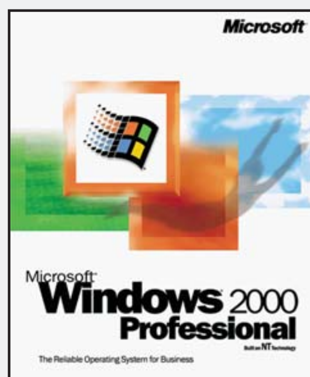


Macintosh-ul după varietatea lui preferată de măr, modificând numele din motive legate de copyright. A lucrat până în ultima zi de viaţă pentru a termina codul pentru Archy. I-a spus unui prieten "Când oamenii for avea ocazia să lucreze în Archy şi vor vedea cât de uşor îşi vor rezolva treaba, vom avea un suport copleşitor." ■

A început numărătoarea inversă pentru Windows 2000

Nu va mai exista un al cincilea Service Pack pentru Windows 2000. În schimb, compania va lansa un update de securitate pentru sistemul de operare vechi care va cuprinde toate update-urile de la ultimul SP şi până în prezent.

"Update Rollup" cum se va numi acest ultim SP, va fi lansat pe la jumătatea anului şi va conţine nu numai update-uri de securitate ci şi update-uri ale sistemului de operare printre altele. După acest SP, Microsoft va lansa doar update-uri minore sau critice, iar cei ce încă folosesc Windows 2000 vor trebui să facă în curând trecerea la Windows XP sau Windows Server 2003. ■



Windows pentru supercomputere

Microsoft plănuieşte să termine lucrul la prima versiune Windows cluster până în toamna acestui an când va avea loc şi o converinţă despre supercomputere. Compania nu a anunţat încă preţurile pentru această versiune dar a declarat că nodurile adiţionale vor fi oferite cu un discount.

"Când cumperi un cluster, preţul fiecărui nod din cluster va fi redus", s-a spus la o prezentare din Intel Developer Forum. "Vrem să fim competitivi faţă de RedHat".

Totuşi, versiunea cluster va include unele restricţii cum ar fi imposibilitatea de a găzdui pagini web. Prima versiune va reproduce multe din funcţiile de bază ale unui server Linux, a declarat un reprezentant al companiei, pe nume Theimer. De exemplu, va include suport pentru MPI (Message Passing Interface), baza de comunicare a software-ului cluster. ■



O nouă metodă de căutare online a filmelor

Sentimentele umane pot fi împărţite în 8 categorii. În funcţie de acestea motorul de căutare MovieProfiler.com îţi oferă titlurile filmelor pe care, cu siguranţă, vei fi încântat să le urmăreşti. Motorul de căutare funcţionează exact ca unul obişnuit şi are diferite doar metodele de împărţire pe categorii a rezultatelor. Utilizatorul va introduce pe o scară valorile sentimentelor şi va primi ca rezultat o listă de filme. Poţi folosi şi o altă metodă mai practică pentru căutare intitulată "segment profile", în care vei specifica mai multe caracteristici ale filmelor pe care doreşti să le vizionezi. Utilizatorii înregistraţi pot adăuga filme în baza de date şi îşi pot forma o listă personală cu filme pe care urmează să le vizioneze. ■



Remix anti-piraterie

Ai reacţiona dacă ai fi acuzat de piraterie în melodiile descărcate ilegal? Industria muzicii este pe cale de a adopta o metodă inventată de Mark Bocko şi Zeljko Ignjatovic pentru împiedicarea pirateriei. Aceştia au propus introducea unui mesaj audio de 20 kilobiţi în structura unui fişier, care nu afectează partea audio. Mesajele nu pot fi detectate cu urechea liberă. Programul folosit pentru rularea fişierelor va decoda mesajul şi îl va reda în cazul în care datele sunt ilegale. Programul folosit pentru decodare poate fi integrat uşor în aplicaţiile de p2p şi în playerele de mp3-uri. ■



Jocurile Yahoo pe telefoanele mobile

Yahoo Inc. a anunţat achiziţionarea unei tehnologii care va face posibilă rularea jocurilor Web pe telefoanele mobile. Aceasta va permite rularea lor în modul multiplayer chiar şi de pe platforme diferite. Fiecare posesor de telefon mobil va putea juca împotriva unui utilizator conectat la Internet printr-un PC. Doi prieteni vor putea juca domino interconectaţi pe telefoanele mobile. Compania a lansat de curând un studio pentru dezvoltarea acestor jocuri multiplayer. În prezent sunt disponibile 6 titluri de astfel de jocuri. ■

Caută vremea pe Google

Google.com ne oferă un nou serviciu pentru prognoza vremii. Serviciul funcţionează acum doar pentru zona SUA.

Tipărind "weather palo alto, ca" în spaţiul pentru efectuarea căutărilor, vei primi ca rezultat vremea pentru acea zonă. Poţi introduce chiar şi codul poştal pentru a obţine un rezultat precis.

Serviciul este accesibil si prin telefon mobil, poţi trimite un SMS la 46645 urmat de zona dorită pentru a primi un răspuns. Motorul de căutare Yahoo a introdus deja de multă vreme un serviciu asemănător.

Căutarea vremii pe Google este doar una dintre multele îmbunătăţiri care au fost aduse recent motorului de căutare. ■

TurboScout.com - o ameninţare pentru toate motoarele de căutare

O nouă unealtă va ajuta utilizatorii în procesul de căutare a datelor pe Internet. Lansat de un tânăr de 21 de ani, noul motor de căutare afişează într-o singură pagină rezultatele procesate în 90 de motoare de căutare. Rezultatele apar în 7 categorii şi înlătură necesitatea de a retipări textul în alt motor de căutare. Tehnica de indexare a motoarelor şi de afişare a rezultatelor este diferită, din această cauză un motor de căutare de acest fel s-ar putea să aibă un mare succes în viitorul apropiat.■

Netscape 8.0 beta

Dacă acum 10 ani totul era roz pentru Netscape, care deţinea peste 80% din piaţa navigatoarelor (bineînţeles că nu exista IE atunci, deci nici competiţie), Netscape-ul s-a prăbuşit pur şi simplu după ce Microsoft a lansat Internet Explorer.

Astăzi însă Netscape-ul ocupă doar locul 4 în topul navigatoarelor (dacă luăm împreună IE 5 şi IE 6 pe de o parte, şi Mozilla şi Firefox pe de alta). Se pare însă că AOL a fost stimulată de succesul Firefox-ului şi de recenta lansare a Opera 8.0 beta, astfel că a fost prezentată varianta de test 8.0, disponibilă pentru descărcare la adresa **http://browser.netscape.com/nsb/download/default.jsp**. Noul Netscape este bazat pe nucleu Firefox, iar principalul atu se pare că vor fi setările de securitate, tehnologia anti-fraudă axată pe combaterea atacurilor de tip "phishing". ■



"Piraţii decontează"...

Industria muzicală din Marea Britanie are motive de sărbătorit, după ce 23 de utilizatori care au piratat muzică au plătit peste 50.000 de lire sterline pentru "activităţile" lor.

Utilizatorii au admis că au partajat peste 9.000 de piese, astfel că acestea puteau fi descărcate de oricine avea acces la PC-urile acestora.

BPI (British Phonographic Industry) a precizat că aceste acţiuni sunt un semn bun, dovedind că legea poate şi va fi aplicată în continuare.

BPI a lansat un al doilea val de cazuri, dând în judecată încă 31 de persoane. Geoff Taylor consilier general al BPI a declarat: "Suntem determinaţi să-i găsim pe cei care distribuie ilegal muzică, să vedem ce reţea P2P folosesc, şi să-i obligăm să plătească daune celor de la care au furat".

În primul val, 17 bărbaţi şi 6 femei, cu vârste cuprinse între 22 şi 58 de ani, au admis că au greşit şi au promis că se vor îndrepta pe viitor. Cu toate acestea, ei nu au scăpat de pedeapsă, fiind nevoiţi să plătească în medie 2.200 de lire sterline. ■



Nokia 6021

În ultima perioadă Nokia şi SonyEricsson au fost preocupate să lanseze modele noi de telefoane. În timp ce aproape toate încorporează o cameră, MP3 player sau Radio FM, Nokia 6021 este o ofertă aparte. Cu toate că este vorba de un telefon din clasa business, acesta nu are cameră foto.

Probabil că multă lume va considera această lipsă un impediment, însă producătorul a motivat că a dorit să facă diferenţa între telefoanele cu cameră ieftine şi telefoanele business (fără cameră foto).



Un alt motiv este faptul că din ce în ce mai multe zone blochează accesul telefoanelor cu cameră de teama spionajului industrial, dar nu numai. Alte exemple sunt şcolile, piscinele, tribunale, cluburi "exotice" etc.

Nokia 6021 este un telefon triband, cu Bluetooth, mesagerie instantanee şi push-to-talk.

Pentru seria completă de specificaţii, accesează situl **www.nokia. com/nokia/ 0,8764,71345,00.html**. ■

AMD pregăteşte lansarea "Pacificului"

Compania AMD va furniza în curând detalii despre noua tehnologie "Pacifica", care va permite calculatoarelor să ruleze mult mai bine multiple sisteme de operare simultan.

Tehnologia va fi disponibilă în procesoare anul viitor, mai târziu decât "Vanderpool Technology", o tehnologie similară de la rivalul Intel, denumită acum oficial Intel Virtualization Technology, promisă să apară anul acesta în cipurile Intel. Ceea ce nu este încă foarte clar e dacă aceste două tehnologii vor fi compatibile, altfel putând să apară complicaţii pentru producătorii de software.

Rularea unor sisteme de operare multiple este în primul rând folositoare pe servere, fiind o caracteristică standard a sistemelor UNIX (IBM, Sun Microsystems sau Hewlett-Packard). Sistemele de operare instalate pot să efectueze sarcini la potenţail maxim, fără ca acţiunile să interfereze. ■

edgeBlur surfACE 1.5 masă specială pentru Notebook

EdgeBlur's surfACE 1.5 îţi permite să foloseşti notebook-ul confortabil stând în fotoliu sau în pat. Aripile exterioare ale mesei îţi permit să le foloseşti ca şi maus pad pentru un eventual maus extern sau iPod, o cană cu cafea, telefon sau orice altceva. Versiunea albă costă 164 USD. ■



MP3 playere Torica: TC-31, TC-33c şi TJ-500

Torica a lansat la CeBit playerele MP3 TC-31, TC-33c şi TJ-500. După cum se poate observa în fotografie, TC-31 integrează un difuzor şi are un ecran format din LED-uri color.

Dispozitivul are interfaţă USB 2.0 şi rulează fişierele MP3, WMA. Torica TC-31 măsoară 77x29x14 mm şi cântăreşte 41g. Player-ul poate fi dotat cu o memorie de 128MB, 256MB, 512MB sau 1GB.



Torica TC-33c poate afişa imagini pe display-ul de 65.000 de culori. ■

Infineon este al doilea distribuitor de memorii GDDR3 care intră pe piaţa IT

Infineon Technologies AG a lansat de curând primele memorii GDDR3 care sunt pentru plăcile grafice foarte performante. Infineon este primul concurent al lui Samsung, prima companie care a dezvoltat şi a lansat acest tip de memorie.

Galaxy Technology, un producător de plăci grafice a început de curând să vândă plăci grafice GeForce 6600 GT echipate cu memorii de 2,0 ns produse de Infineon. Samsung Electronics a distribuit în 2004, 15 milioane de memorii pentru plăcile grafice. Fiind singurul producător de memorii GDDR3, Samsung a distribuit virtual 100% toate cipurile de memoriei GDDR3 pentru plăcile grafice. Infineon nu a comentat această ştire. ■

Amazon alege Flash Video



Macromedia (Nasdaq: MACR) a anunţat recent faptul că Amazon Services a ales Flash Video de la Macromedia ca format exclusiv pentru vizionarea filmelor de scurt metraj din cadrul concursului Amazon Theater, care vrea să facă cunoscuţi producători de film noi şi vechi. Prin dezvoltarea opţiunilor în Flash pentru a realiza un brand personalizat, un media player interactiv, Amazon le oferă utilizatorilor posbilitatea de personalizare a vizionării filmelor online. Întrucât filmele în Flash pot fi deschise doar cu Flash Player de la Macromedia, cel mai folosit player de pe Internet, utilizatorii pot viziona uşor şi rapid conţinut video indiferent de viteza conexiunii pe care o au, platforma folosită sau browser, fără a fi nevoie de descărcarea unui player media de mari dimensiuni. Pentru mai multe informaţii despre Flash Video, vizitează **www.macromedia.com/go/flashvideo**. ■

Gaură de securitate critică în RealPlayer

Compania RealNetworks a lansat o nouă versiune a programului RealPlayer doar pentru a fixa o gaură de securitate. Prin construirea unui fişier .wav cu anumite caracteristici se poate determina apariţia unei erori "buffer overflow", care poate fi exploatată pentru rularea unei secvenţe de cod malefice. Prin această metodă un atacator poate prelua controlul sistemului pe care este rulat fişierul .wav. Cu toate că până acum nu s-a primit nici o atenţionare cu privire la această problemă, compania a lansat o nouă versiune a programului, validă de data aceasta. Poţi instala chiar şi un update accesând pagina **http://service.real.com/help/faq/security/050224_player/EN/**. ■



EVENIMENT

Linux.conf Oradea

Pe data de 18 februarie 2005 a avut loc a treia ediţie Linux.conf Oradea care s-a ţinut la sediul Fundaţiei Life din strada Cuza Vodă nr. 17.

Cu această ocazie, My Computer a fost la faţa locului alături de alţi peste 30 de entuziaşti ai sistemului de operare Linux. Am urmărit cu interes prezentare dedicată începătorilor, o instalare Fedora Core 3 şi o explicare a aplicaţiilor de bază din această distribuţie.

Partea de forum a comunităţii din Oradea este sprijinită de forumul "My Computer", pe care găsiţi o secţiune dedicată acestui grup. Există şi o listă de discuţii la adresa **http://linuxfest.fara-sens.org**. Comunitatea îşi propune mai multe asemenea întâlniri, cu o frecvenţă de aproximativ 2 săptămâni şi atragerea cât mai multor începători sau utilizatori avansaţi ai sistemului de operare Linux.

În ediţia viitoare Linux.conf Oradea se vor discuta următoarele subiecte:

SSH - Ilie Călin
Configurare Firewall - Gorun Sorin
Instalare Mplayer de la 0 - Alex Dan Luca
Securitate - Remote + Local - Pantea Liviu

În ultima vreme s-a putut observa o explozie a comunităţii Linux din România, care a început să se manifeste şi fizic nu doar online. Grupuri de utilizatori Linux s-au întâlnit în Sibiu (**http://linuxfest.zeraw.org/**), Timişoara, Bucureşti sub denumiri de genul "LinuxFest", "InstallFest" sau chiar... "Gentoo Beer Fest" :). ■



Hardware CAD



Iată câteva interesante tehnologii hardware pe care am avut ocazia de a le vedea, la o conferinţă internaţională de CAD desfăşurată în Florida (SolidWorks World 2005).

Imprimante 3D

Deşi în context domestic poate părea hilară ideea unei imprimante capabile să tipărească în trei dimensiuni, astfel de periferice există şi sunt destinate aplicaţiilor profesionale, fiind capabile să materializeze modelele 3D proiectate.

În principiu o "imprimantă 3D" este un dispozitiv automatizat (de mărimea unui copiator de mare capacitate) care poate "sculpta" cu material plastic modelul creat pe calculator.

Soluţia adoptată - pentru ca piesa să poată fi oricât de complexă, cu oricâte cavităţi şi excrescenţe întortocheate - constă în depunerea în straturi succesive a unei pulberi plastice, aşezată riguros de duzele unui/unor cap(ete) de tipărire, deci oarecum similar tehnologiei de imprimare cu jet de cerneală. Desigur că, depunerea fiind realizată în planuri orizontale foarte fin cuantificate (la o distanţă medie de 0,1mm), timpul de obţinere a prototipului 3D nu este tocmai neglijabil (cel mult 2-5 straturi pe minut).

Materialul din care se construieşte piesa 3D este un fotopolimer acrilic, un elastomer, sau o răşină sintetică (adică un material cu oarecare consistenţă estetică şi mecanică).



La ce poate fi utilă tipărirea?!

Generic vorbind, există multe industrii producătoare la care - între faza de proiectare şi cea de fabricaţie - este recomandabil să existe şi o fază de "prototip", în care viitorul produs să fie materializat, fie pentru studii fizico-mecanice (teste, experimente), fie pentru înţelegerea concepţiei, fie pentru evaluări comerciale sau studii de piaţă, sau chiar pentru pregătirea fabricaţiei. În acest scop tipărirea 3D este mult mai rapidă şi mai accesibilă decât metodele clasice de obţinere a prototipurilor. (O carcasă de telefon mobil astfel preparată costă cam 10$ şi e gata în mai puţin de o oră.)

Cine foloseşte imprimante 3D?! Iată cteva nume: Sony, Fisher-Price, Adidas, Canon, Daimler, Boeing, NASA, Lockheed Martin, Northrop Grumman, John Deere, Whirlpool, Clorox, Motorola, BMW, Ford, Genral Motors, Porsche, United Technologies, Ford, DaimlerChrysler, Harvard, MIT (de altfel la Massachusetts Institute of Technology a fost inventată una dintre tehnologiile de tipărire cu mare succes), Yale.

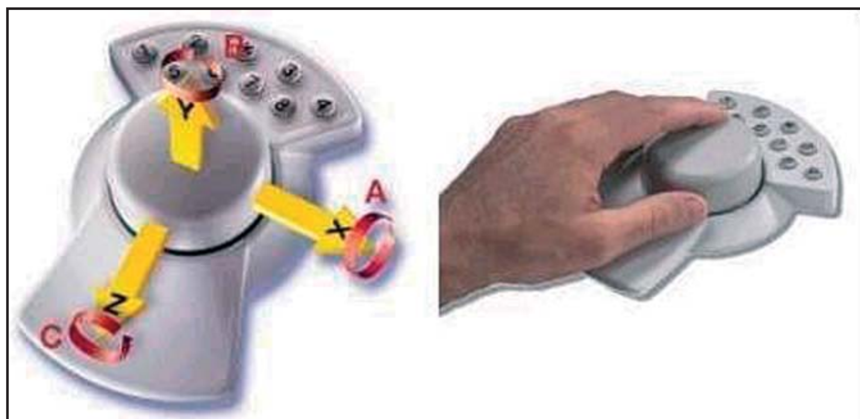
Cum funcţionează?!

Mai întâi modelul 3D este realizat cu un program de modelare a solidelor (precum SolidWorks, Solid Edge, Autodesk Inventor, Pro/Engineer, CATIA, Unigraphics, etc) iar apoi este transferat software-ului asociat imprimantei 3D (într-un format de genul STL, VRML, PLY), care comandă tipărirea.

- Recomandările pentru PC-ul gazdă: CPU cu minim 1,8 MHz, 512 MB RAM, OpenGL; Windows XP/2000/NT/Me/98.
- Rezoluţia merge de la 328x328x606 DPI (xyz) până la 600x540 dpi, grosimea straturilor fiind de 0,089-0,203mm.
- Mărimea maximă a modelului tridimensional: de la 200x200x200mm până la 500x 600x400mm.

În privinţa culorilor sunt două opţiuni: soluţia cea mai accesibilă presupune folosirea unui material colorat uniform (într-o gamă limitată de nuanţe), dar există





şi imprimante de vârf, capabile să aplice vopsele de orice culoare asupra unor porţiuni bine delimitate ale piesei 3D (astfel de sisteme pot aplica şi sigle sau etichete pe piesele realizate).

Două dintre firmele de renume în această piaţă în devenire: "3D Systems" (**www.3dsystems.com**) şi "Z Corporation" (**www.zcorp.com**).

Plăci video profesionale

My toţi cititorii revistei au simţit (şi chiar au beneficiat de) concurenţa acerbă de pe piaţa plăcilor video. Singura particularitate pe care mă simt dator să o subliniez este faptul că, ceea ce diferenţiază esenţialmente plăcile pentru jocuri de cele pentru CAD (ambele domenii cu pretenţii deosebite), este că primele conţin o implementare parţială a funcţiilor OpenGL. Acum, iată ce m-a impresionat:

o plăcile video Wildcat Realizm de la 3Dlabs, capabile să suporte mai multe sesiuni simultane de animaţie 3D la rezoluţie înaltă [memorie 256-640MB DirectBurst; 1-2 VPU; DAC 400MHz; 1-2 ecrane conectate digital/analogic; stereo; rezoluţie maximă 9,3 Megapixeli];

o ATi FireGL (128-256MB; lăţime de bandă 6,4 - 28,8 GB/s; 2-6 motoare geometrice; 4-12 pipeline-uri de pixeli; 200-720M vertex/s; 1,6-5,4Gpixel/s; dual screen; stereo; suport OpenGL 1.5, DirectX 9.0, DX9 HLSL), plăci capabile să acţioneze simultan două monitoare largi cu rezoluţia de 3840x2400 pixeli (ceea ce deocamdată nici adaptorul video al celui mai înrăit gamer nu cred că poate!);

o nVIDIA Quadro (FX1400, 3400, 4400) stabilită ferm pe magistrala PCI Express, nu se lasă mai prejos: memorie 64-512MB DDR3 cu rate de 3,2 - 35,2 GB/s; RAMDAC-uri duale de 400MHz; până la 135 milioane de triunghiuri pe secundă.

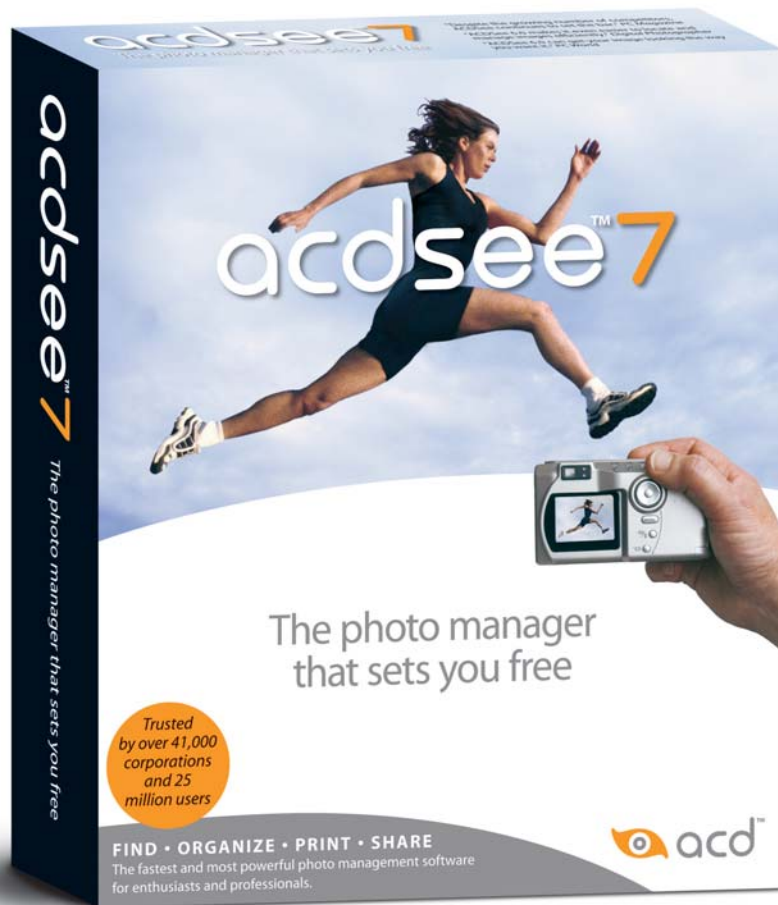
Mouse 3D

3DConnexion ne-a arătat mauşii 3D, cu care utilizatorul poate roti şi manevra mult mai realist şi mai puternic modelele 3D proiectate pe calculator. Un maus 3D este compus din partea fixă (suportul) şi partea cvasi-mobilă, pe care mâna utilizatorului o poate trage/împinge şi roti nestingherit de-a lungul şi respectiv în jurul axelor XYZ, iar modelul de pe ecran se va supune conform acestor mişcări, însă ceva mai amplificat.

Mauşii 3D sunt destul de scumpi (peste 200 USD), însă odată ce i-ai probat - mai ales dacă activitatea ta zilnică presupune lucrul cu modele 3D complexe - îţi vei spune că merită banii. Auzisem mai de mult că echipa "mouse 3D" + "mouse clasic" oferă tot ce şi-ar putea dori un proiectant 3D, şi acum chiar am simţit-o. I-am întrebat pe cei de la standul respectiv dacă au



acdsee 7



ACDSee este unul dintre cele mai populare programe pentru gestionarea imaginilor. Ieftinirea camerelor foto digitale a determinat o explozie de imagini pe hard discurile calculatoarelor personale. Sortarea lor a devenit o problemă acută.

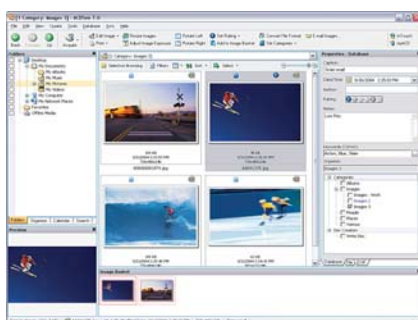
La ora actuală există multe alternative pentru gestionarea imaginilor, printre care se fac remarcate chiar şi cele gratuite. Din păcate, programul ACDSee este unul care costă, "banul dat" reprezentând unul dintre cele mai importante aspecte "negative". Totuşi dezvoltatorii trebuie răsplătiţi pentru munca lor, nu? Mai ales dacă au făcut o treabă bună! Recent a apărut un program gratuit, numit Picasa 2, lansat de Google. Acesta acaparează tot mai mulţi utilizatori, dar încă se situează ca funcţionalitate cu mult în urma ACDSee-ului.

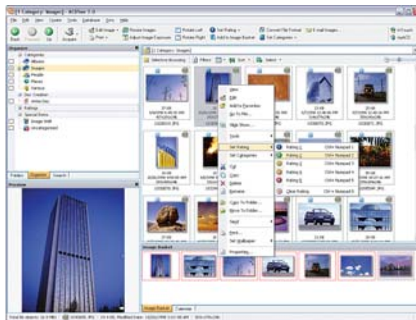
Mulţi utilizatori s-au plâns că la versiunea 6 dezvoltatorii s-au axat mai mult pe funcţionalitate şi au neglijat rapiditatea. Din acest motiv, ultima versiune se remarcă prin rapiditate, dezvolatorii declarând că versiunea 7 este cea mai rapidă de până acum.

Una dintre cele mai importante facilităţi ale programului a fost, şi încă este procesarea multiplă a fişierelor ("batch processing"). De mult timp ACDSee s-a distanţat de programele rivale prin atenţia cu care a tratat această problemă. Acum avem în plus acces la un asistent pentru personalizarea informaţiilor EXIF pentru o selecţie de fişiere. Foloseşte din meniul [Tools] comanda [Batch Set EXIF Info] şi tastează informaţiile pe care doreşti să le modifici.

O altă facilitate atractivă inclusă în ultima versiune este suportul pentru fişierele RAW. Acum, cele mai răspândite formate proprietare de fişiere pentru camerele foto digitale, pot fi importate uşor în ACDSee (incluzând Canon, Nikon, Fujifilm, Olympus, Kodak şi Minolta). Nu va mai trebui să converteşti fişierele înainte de a lucra cu ele în program.

La noua versiune a fost integrat un asistent (Wizard) pentru importarea imaginilor din telefoanele mobile, accesibil din meniul [File] - [Acquire] - [From Mobile Phone Folder]. În plus poţi automatiza procesul de descărcare a imaginilor printr-un alt asistent numit "Device Synchronization", care te va ajuta la specificarea acţiunilor care urmează a fi efectuate automat la conectarea unui dispozitiv.





A fost îmbunătăţită facilitatea de comparare a imaginilor, şi a fost adăugată posibilitatea de creare a prezentărilor în format PDF sau SWF. Acum poţi scrie CD-uri cu imagini direct din program şi poţi partaja imaginile peWeb prin tehnologia peer-to-peer. Programul îţi poate transforma PC-ul într-un server Web prin care să dai acces la imaginile tale altor utilizatori.

Dacă aceste facilităţi nu sunt suficiente, poţi avansa la ACDSee 7 Powerpack, în care vei putea crea felicitări, calendare şi vei avea acces la alte opţiuni avansate.

Majoritatea utilizatorilor doresc un program care să afişeze rapid imaginile, să fie stabil şi uşor de învăţat. Datorită numărului mare de opţiuni şi facilităţi, pentru ACDSee procesul de învăţare este mai complicat decât pentru programului Picasa 2. Dacă doreşti doar simplitate şi rapiditate este bine să testezi şi programul Picasa 2. Dacă lucrezi zilnic cu imagini şi doreşti o funcţionalitate extinsă şi control mare asupra imaginilor, atunci ACDSee este soluţia ideală. ■

Remus Zoica
remus@myc.ro

Simfonia trompetelor şi a toboşarului!

Sistem audio 5.1



Sistemul audio 5.1 este pentru cei care au o placă de sunet asemenea sau un amplificator sau un DVD Player care integrează un sistem de amplificare 5.1. HMS WaveMaster MX-5 este compus dintr-un subwoofer de lemn şi cinci sateliţi care se pot fixa orizontal sau vertical pe perete. Pentru cei care nu au spaţiu în încăpere, sistemul este ideal pentru că sateliţii sunt mici, iar subwoofer-ul are dimensiunea 300x254x230mm (Lăţime x Înălţime x Adâncime). Puterea subwooferului este de 30 W reali, suficient cât sa-ţi deranjezi vecinii cu Nightwish... Sateliţii au baza din metal şi datorită designului ei se pot monta şi pe perete cu ajutorul unui diblu şi a unui holşurub. Pe lângă obişnuitele mufe jack, sistemul include şi adaptoare RCA pentru conectare la amplificatoarele 5.1 sau DVD player-ele cu amplificator 5.1 integrat în acestea. Nu vă recomand să vă achiziţionaţi un astfel de sistem dacă aveţi o placă de sunet 5.1 integrată pe placa da bază. Cu toate plăcile integrate pe placa de bază cu care am testat sistemul am întâmpinat diverse probleme, în plus sistemele audio integrate au o calitate sesizabil mai slabă. Am testat sistemul WaveMaster MX-5 cu o placă de sunet Creative Audigy LS şi am fost încântat să



Consola de control al volumului



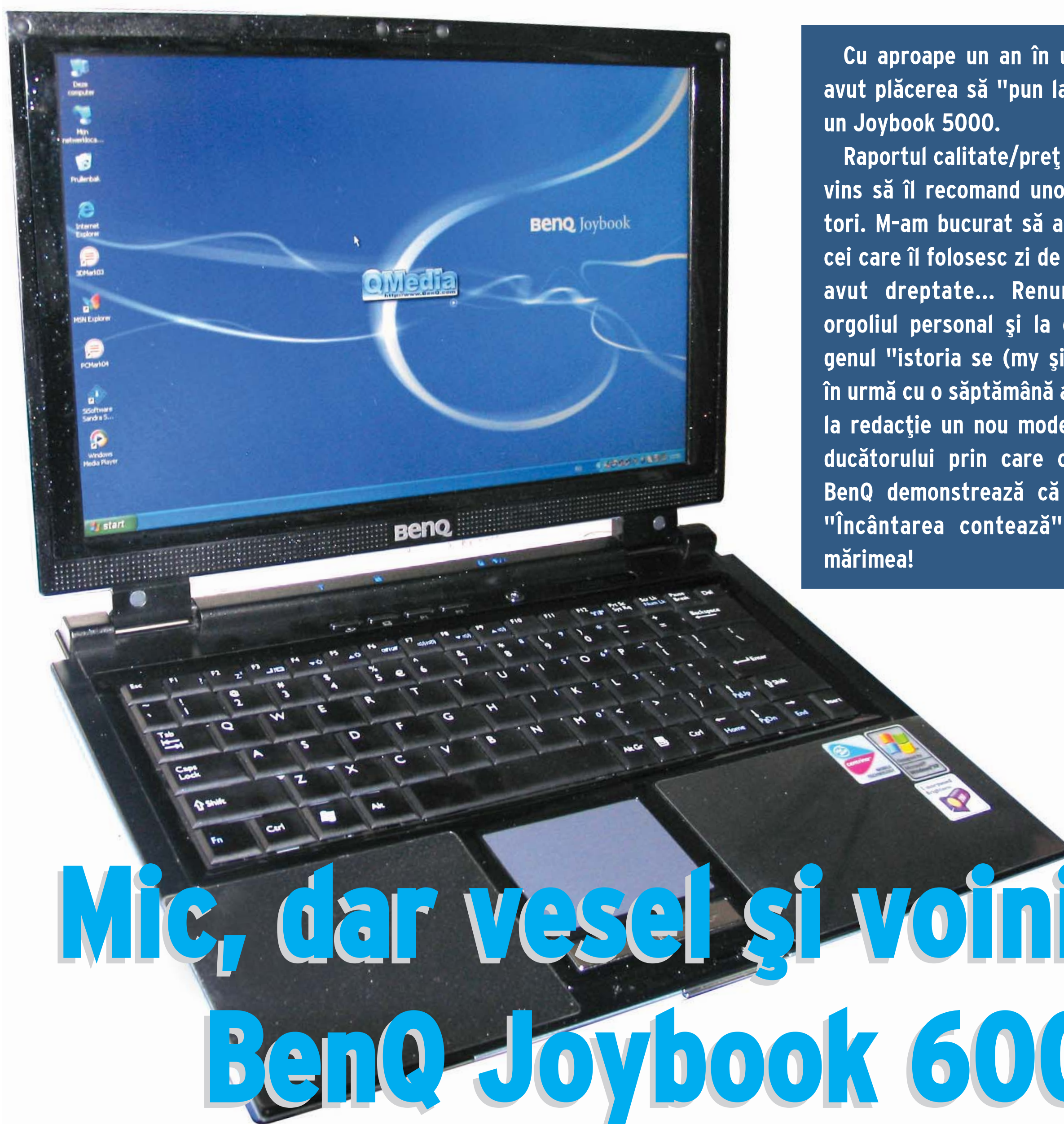
descopăr că inclusiv mp3-urile se aud pe toţi cei cinci sateliţi, chiar dacă sunetul era doar stereo, audiţia era mult mai plăcută. Vizionarea filmelor cu un sunet 5.1 este un adevărat deliciu, în filmele de acţiune de multe ori aveam impresia că autovehiculele trec prin cameră, senzaţii pe care nu le poţi cunoaşte până nu dispui de un sistem 5.1 sau 7.1 în propria "ogradă". Sateliţii au o putere de reală de 10 W, amplificatorul sistemului este integrat în subwoofer şi are un radiator extern pentru răcirea acestuia. Sistemul are un consum total de 145 W şi o putere RMS de 90 Waţi sau P.M.P.O. de 1650 Waţi indicată de producător. ■

Dorel Puchianu Jr.
dorel@myc.ro



Cablurirle convertoare de la jack la RCA

Preţ 3.500.000 lei (350 lei grei) inclusiv TVA
Distribuitor Gama Club
Telefon 0259/441.523 sau 441.526
E-mail: gama@mediacontact.ro



Cu aproape un an în urmă, am avut plăcerea să "pun la treabă" un Joybook 5000.

Raportul calitate/preţ m-a convins să îl recomand unor utilizatori. M-am bucurat să aflu, de la cei care îl folosesc zi de zi, că am avut dreptate... Renunţând la orgoliul personal şi la clişee de genul "istoria se (my şi) repetă, în urmă cu o săptămână am primit la redacţie un nou model al producătorului prin care cei de la BenQ demonstrează că nu doar "Încântarea contează", ci şi... mărimea!

Mic, dar vesel şi voinic: BenQ Joybook 6000

Prima senzaţie la vederea lui Joybook 6000 a fost "format A4", ceea ce - în mare măsură - s-a confirmat: având dimensiunile de 302 x 217 mm, laptopul poate fi acoperit, aproape complet, cu o singură foaie de hârtie. În plus, grosimea de numai 23 mm îl încadrează în categoria subnotebook-urilor de ultimă oră, care în mod definitoriu, trebuie să fie mai subţiri de 1 ţol (cca. 25 mm). Singurul capitol care depăşeşte canoanele actuale ale subnotebook-urilor este greutatea: la cele 1,6 kg, dispozitivul trece uşor de limita nescrisă, dar aplicată de producători şi apreciată de utilizatori, a celor 1,5 kg pentru un laptop din această categorie cu pretenţii.

Demonstrând că sunt capabili să proiecteze încântarea (conform noului slogan "Design Enjoyment"), cei de la BenQ au acordat mare atenţie detaliilor, acoperind, de exemplu, porturile laptopului cu clapete basculante, mult mai eficiente şi ergonomice decât clasicele "dopuri" din cauciuc folosite de obicei pentru a proteja mufele pentru reţea, modem sau portul VGA pentru conectarea la un monitor extern.

Piaţa-ţintă a modelului este clară: utilizatorii ultramobili, care nu sunt complexaţi de criteriul "ecran mare", ci apreciază în mod special portabilitatea partenerului lor digital. Iar dacă preţioasa caracteristică mai e secondată şi de o putere de procesare suficientă pentru aplicaţiile software uzuale, înseamnă că deja vorbim despre un parteneriat de succes.

Din acest considerent, Joybook 6000 este construit pe noua platformă Sonoma de la Intel, oferind o frecvenţă de procesare de 1,6 GHz, secondată de tehnologia Speedstep. Adică, atunci când aplicaţiile software nu au nevoie de întreaga putere de procesare, aceasta este redusă gradual, pentru a economisi energia bateriei. Ceva mai puţin mi-a plăcut faptul că, la folosirea prelungită a unor aplicaţii care necesită putere mare de procesare, laptopul s-a încălzit puternic în partea de jos, fiind greu de suportat pe genunchi. Ce să-i facem, orice copil activ se plictiseşte să fie ţinut prea mult în braţe :-D



Energia bateriei, "iertată"de procesorul Centrino, este exploatată din plin de către ecranul WXGA de 12,1 ţoli în format "lat" cu raport 16:10 (wide), ce oferă o rezoluţie nativă de 1280x800 pixeli, şi dispune de impresionanta luminozitate de 200 nits, această luminozitate fiind suficientă chiar şi în cazul utilizării laptopului în aer liber, la lumina zilei. Totuşi, bateria a rezistat la o utilizare continuă de peste trei ore şi jumătate, ceea ce nu e deloc puţin.

Mi-aş fi dorit, însă, o tastatură mai bine ergonomizată, mai ales sub aspectul dimensiunii tastelor. Probabil că acest fapt are drept cauză spaţiul destul de însemnat ocupat de touchpad. Personal, sunt un adept convins al stickpoint-ului, deci mă voi abţine să remarc doar că utilizarea unui asemenea dispozitiv direcţional ar fi lăsat mai mult spaţiu pentru o tastatură mai bine dimensionată. Este destul de puţin inspirată şi condiţionarea funcţiilor HOME şi END de apăsarea tastei Fn, mai ales pentru utilizatorii care folosesc laptopul pentru editarea textului.

Un capitol la care BenQ excelează din nou este conectivitatea: pe lângă clasicele porturi Ethernet şi modem, modelul 6000 dispune de conexiune fără fir compatibilă cu standardele 802.11 b şi g; în plus, dispozitivul încorporează un modul Bluetooth dar şi un port infraroşu, pentru conexiuni la mică distanţă, cu alte dispozitive mobile sau diverse accesorii compatibile.

Pasionaţii de fotografii digitale vor fi plăcut surprinşi să găsească integrat un cititor de carduri 3-în-1, pentru SD, MMC şi Memory Stick. Chiar dacă e să fim chiţibuşari, ce ne-am mai putea dori, decât un eventual slot pentru Compact Flash?!?



Revenind la performanţele hardware, modelul primit la redacţie dispune de un hard disc de 60GB, şi memorie internă de 512 MB DDR la 333MHz. Capacitatea destul de generoasă a hard discului te va face să "ierţi" faptul că Joybook 6000 nu are unitate optică la bord, cum de altfel se întâmplă la toate subnotebook-urile având grosimea mai mică de 1 ţol. Pur şi simplu, nu este suficient loc pentru unităţile optice format slim-standard. Desigur, dacă crezi că e neapărată nevoie de citirea discurilor optice atunci când nu te afli conectat într-o reţea, nimeni nu te opreşte să foloseşti un drive optic extern, care poate fi conectat fără probleme pe unul dintre porturile USB 2.0 ale laptopului.

Remarc din păcate că difuzoarele sunt subdimensionate şi la acest model, ceea ce s-a întâmplat şi la predecesorul Joybook 5000, fapt ce afectează calitatea sunetului; această senzaţie este provocată şi de plasarea boxelor pe muchiile laterale ale laptopului, astfel încât sunetul nu este emis direct spre urechile utilizatorului meloman, pierzând mult din volum. Soluţia: o pereche de căşti de bună calitate, cu ajutorul cărora vei profita la maxim de performanţele plăcii de sunet.

Laptopul se vinde cu sistemul de operare Windows XP Home preinstalat, asistat



de câteva aplicaţii multimedia şi utilitare de sistem, dintre care vom aminti Power DVD, Adobe Acrobat Reader, Photo Explorer, antivirusul PC-Cillin şi aplicaţiile proprietare de la BenQ, printre care se remarcă Q-Media Bar şi QMessenger. Cu ajutorul acestuia din urmă, clienţii se pot conecta la serviciul de asistenţă tehnică online.

În concluzie, BenQ s-a gândit la (aproape) toate funcţiile pe care un utilizator mobil le-ar putea solicita partenerului său de afaceri şi de distracţie, deopotrivă. Cu atât mai mult cu cât preţul este, de asemenea, prietenos - pentru această categorie elitistă a computerelor personale. ■

Mircea Buzlea
mircea@myc.ro

Contact: www.darer.ro
Preţ: 53.670.000 Lei,
(5.367 Lei monedă nouă)

SPECIFICAŢII TEHNICE - BenQ Joybook 6000

Mărime ecran LCD	12,1 ţoli
Rezoluţie	WXGA (1280x800)
Luminozitate	200 nits (cd/m2)
Procesor	Tehnologia mobilă Intel Centrino Procesor Intel Pentium M 1,6GHz
Memoria RAM	512 MB DDR333
Hard disc	60 GB
Componente de stocare/înregistrare	Unitate combo externă (opţional)
Porturi Intrare/Ieşire (I/O)	Port USB 2.0: x2 PCMCIA: x1 Cititor de carduri 4-in-1 1394: x1
Acces la reţea LAN	802.11b sau 802.11b/g (intern)
Placă grafică	Intel Extreme Graphics 2
Tip baterie	Litiu-ion
Funcţionare independentă a bateriei	4 ore
Dimensiuni (LxlxÎ)	302 x 217 x 23 mm
Greutate	1,6 kg
Sistem de operare	Microsoft® Windows® XP Home Edition
Software inclus în pachet	BenQ Q-Media Bar,BenQ QMusic, BenQ JoyFamily SmartManager, BenQ HotkeyMgr, BenQ EZQ, BenQ Qsync, Cyberlink Power DVD, Cyberlink Power Director Pro, Ulead Photo Explorer, Nero, PC-cillin, Adobe Acrobat Reader 6.0
Cititor carduri	3-in-1 (pentru SD/MMC/Memory stick)
Microfon	Mic-in

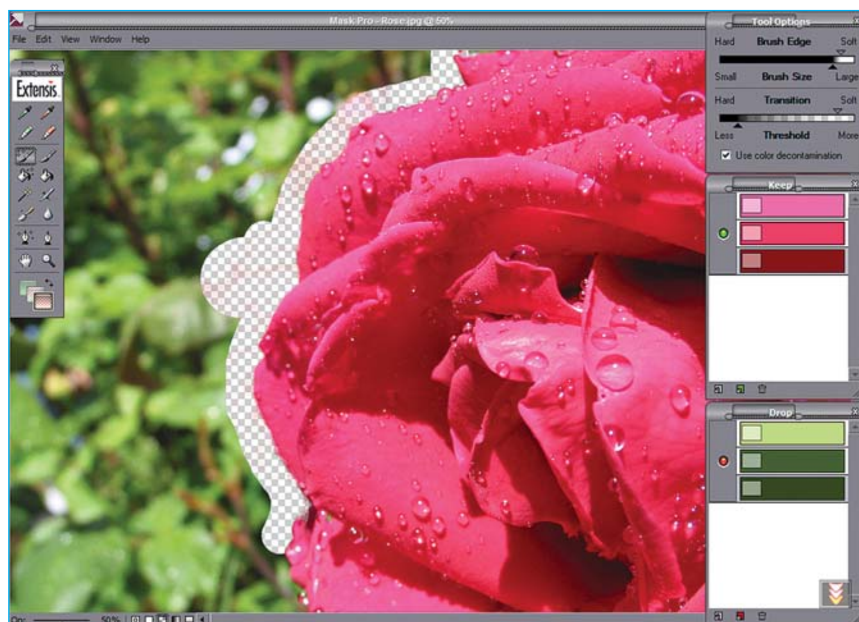




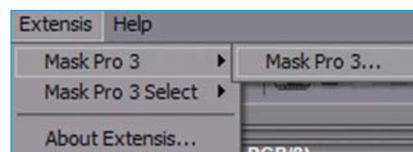
Extensis Mask Pro™ 3

Unul dintre cele mai bune moduri de realizare a selecţiilor în Photoshop

Modul de realizare a selecţiilor este acea etapă parcursă în procesul de editare a imaginilor, în care utilizatorul dispune de cea mai mare flexibilitate. O selecţie precisă va determina o compoziţie în care elementele se combină într-un mod plăcut. Cu puţină atenţie poţi observa greşeli mari de decupare, chiar în imaginile de pe coperţile revistelor sau ale broşurilor. Marginile elementelor vor avea o culoare mai deschisă decât conţinutul, suprafeţe semi-transparente vor fi decupate cu fundal cu tot şi, în plus, reflexia culorilor din mediul iniţial, în multe cazuri, nu este extrasă. În Photoshop, poţi folosi uneltele obişnuite de selecţie sau măştile pentru a izola aceste obiecte. Investind mult timp, orice problemă poate fi rezolvată şi cu cât este mai mare rezoluţia, cu atât mai precisă va fi selecţia. În cazul în care elementele din prim-plan nu se deosebesc bine de fundal din cauza culorilor de nuanţe apropiate, selectarea şi decuparea lor reprezintă o problemă. În acest scop, compania Extensis a dezvoltat un plugin pentru Adobe Photoshop care aduce o serie de noi unelte pentru izolarea elementelor dintr-o imagine. De-a lungul timpului diferite companii au dezvoltat astfel de alternative pentru realizarea selecţiilor şi chiar dezvoltatorii programului Adobe Photosohop au fost tentaţi a include noi facilităţi pe această direcţie (Background Eraser - radiera de fundal). După nume, plugin-ul Mask Pro pare o unealtă destinată specialiştilor. Chiar dimpotrivă, unealta este extrem de uşor de folosit, iar rezultatul este de nivel "Pro".



Ştergerea pixelilor folosind pensula specială

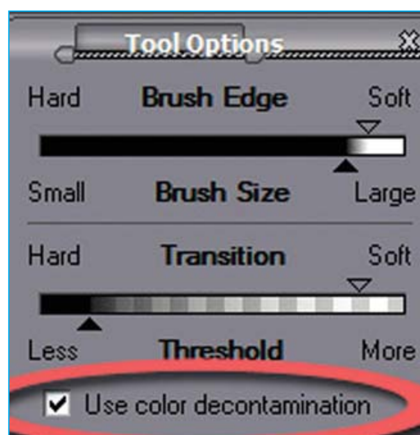


Meniul pentru lansarea plugin-ului

tastelor [Alt + X] + săgeată dreapta. La lansarea acestuia, ferestrele obişnuite ale programului Photoshop vor fi înlocuite cu bara de unelte a pluginului. După definirea măştii şi salvarea selecţiei prin [Ctrl+S] te vei întoarce în Photoshop. Toate modificările făcute în Mask Pro apar în paleta History asemenea unei comenzi obişnuite, şi pot fi dezactivate printr-un simplu clic pe iconul de vizibilitate. În plugin funcţionează majoritatea scurtăturilor de bază din programul Photoshop.

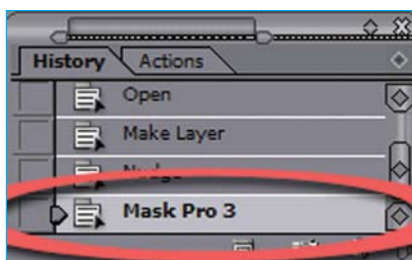
De la măşti simple la măşti avansate

În numărul anterior al revistei am explicat modul de creare a unei măşti în Photoshop. Măştile sunt una dintre cele mai precise moduri de realizare a selecţiilor. Suprafeţele mai puţin importante din imagine vor avea vizibilitatea blocată de mască, suprafeţele importante vor fi vizibile 100%, iar restul într-un procentaj indicat de tonul de gri repartizat pixelului respectiv. O mască tip "Zorro" nu îşi are rostul în Photoshop pentru că excludem avantajul cel mai important: transparenţa. După cum se vede în program, lucrurile sunt mult mai complicate decât în realitate. În plus, cei de la Extensis au "inventat" măşti şi mai avansate. Pe scurt, au introdus o pensulă "magică" care şterge din imagine doar elementele care sunt în plus. Ea este folosită de mulţi specialişti la selectarea zonelor îmblănite, sau la selectarea oricărui obiect semi-transparent.



Activarea opţiunii de decontaminare

Pluginul se instalează exact ca orice alt program, acesta îşi copiază fişierele de bază în directorul de pluginuri din cea mai nouă versiune a programului Photoshop instalată în sistemul de operare. Toate celelalte fişiere (manuale de utilizare) vor fi instalate într-un director ales de utilizator. Pentru rulare, programul necesită unul dintre sistemele de operare Windows 98, sau Windows 2000 cu service pack 2 sau Windows XP şi programul Adobe Photoshop sau Adobe Photoshop Elements. Mask Pro poate funcţiona şi cu alte programe care folosesc arhitectura de pluginuri existentă în Photoshop, dar dezvoltatorii lor recomandă folosirea doar dintr-unul din programele enumerate mai sus. Pluginul poate fi apelat din trei locuri: din meniul propriu - [Extensis] - [Mask Pro] - [Mask Pro 3], din meniul [Filter] - [Extensis] - [Mask Pro 3], din meniul [Select] - [Extensis], sau prin apăsarea

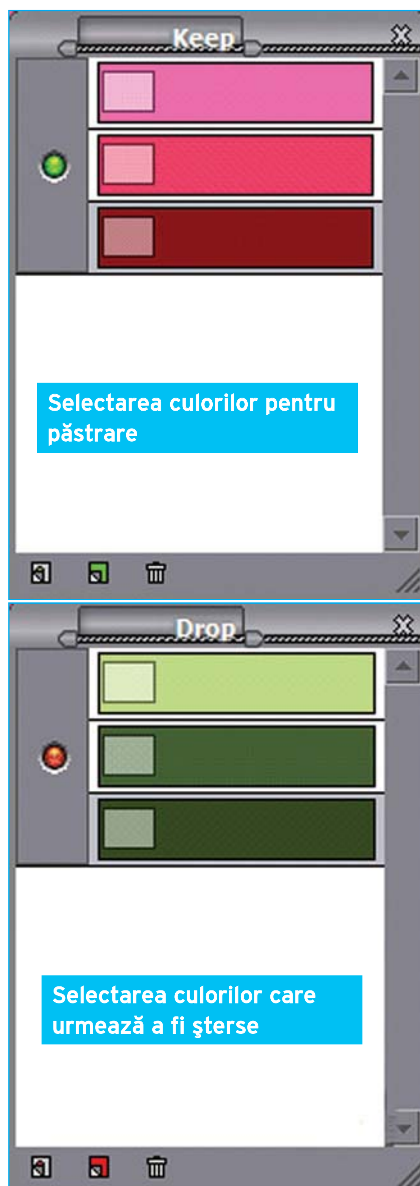


Comanda "Undo"

Crearea unei măşti

Programul te lasă să alegi culorile care doreşti să fie extrase din imagine, şi culorile care trebuie să rămână. Deşi iniţial acest proces pare unul în care trebuie investit mult timp, inovaţia o găsim chiar aici. Printr-un clic cu o pensulă "magică" vei defini culoarea care trebuie ştearsă. Ţinând butonul apăsat în continuare şi trasând o linie, culoarea respectivă va fi extrasă din imagine. Principiul de funcţionare este asemănător uneltei [Background Eraser], dar aduce în plus multe avantaje şi facilităţi. Vei putea defini mai multe tonuri de culoare care să fie extrase din imagine (în cazul în care aceasta nu este continuă). Pentru definirea culorilor care vor fi extrase avem la dispoziţie două unelte denumite [Keep Eyedropper] şi [Drop Eyedropper]. Cu ajutorul acestora poţi selecta rapid intervalul de nuanţe care va fi extras din imagine la trasarea cu pensula. În funcţie de aceste culori, Mask Pro analizează pixelii peste care trasezi cu pensula şi decide care să rămână opaci, transparenţi sau care vor fi şterşi. Dacă apeşi tasta [Shift] şi trasezi o linie continuă cu mausul, vei stoca în memorie toate culorile, din care Mask Pro va realiza o compoziţie. După selectarea culorilor care doreşti să rămână în imagine, acestea apar în fereastra [Keep], unde pot fi grupate în seturi şi pot fi activate sau dezactivate. Aceste seturi de culori pot fi salvate pentru refolosire din meniul [File] - [Save Workspace].

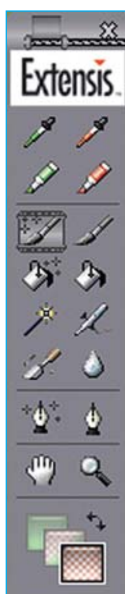
Alegerea culorilor este cel mai important pas în crearea unei măşti cu pluginul Mask



Selectarea culorilor pentru păstrare

Selectarea culorilor care urmează a fi şterse

Bara de unelte şi modurile de lucru



Pro. Este indicat să te concentrezi pe anumite zone ale imaginii şi să te rezumi doar la 3 culori reprezentative care să rămână în imagine (în caseta [Keep]). De exemplu, dacă selectezi blana unui animal este bine să stochezi o nuanţă deschisă, una închisă şi una medie. În special la extragerea elementelor semi-transparente din imagine există opţiunea [Color Decontamination], prin care sunt extrase culorile de fundal din marginile elementului de interes. La fel pot fi extrase şi culorile care se reflectă din mediul înconjurător. Poţi selecta chiar şi fumul sau sticla, fără a include culorile de fundal în selecţie. Prin metoda decontaminării culorilor sunt examinaţi pixelii în funcţie de culorile alese pentru păstrare sau ştergere. În funcţie de acestea programul variază opacitatea şi menţine integritatea elementului. Este important ca, la alegerea culorilor pentru păstrare, acestea să nu cuprindă scurgeri de culoare din cele alese pentru ştergere.

Definirea zonelor de interes

Dacă secţiunea de interes dintr-o imagine reprezintă un procentaj mic din suprafaţa totală, avem la dispoziţie două unelte pentru izolarea ei (pentru a evita decuparea). Este indicat să nu folosim pensula din pluginul Mask Pro pentru ştergerea elementelor mari (caz în care pot rămâne pixeli semi-transparenţi pe care nu îi observăm cu ochiul liber). Prin intermediul uneltei [Keep Highilighter] vei putea defini pixelii permanenţi ai selecţiei, iar cu unealta [Drop Highlighter] vei selecta pixelii care urmează a fi şterşi.

După trasarea unui cadru pentru delimitarea elementelor foloseşte unealta [Fill Bucket] pentru a selecta întreaga zonă exterioară. Aceasta este accesibilă din bara de unelte a pluginului dar nu va funcţiona pentru umplerea zonelor pentru extragere sau păstrare. Este necesară modificarea funcţionalităţii pentru acest caz. Selectează unealta [Drop Highlighter] şi apasă tasta [Ctrl]. După selectarea zonei vei putea şterge uşor fundalul cu pensula fără a lăsa în urmă pixeli cu o transparenţă mare. Pentru a previzualiuza masca activă apasă butonul [Preview] din partea inferioară a ferestrei principale. Unealta [Chisel] ajută la finisarea marginilor, eliminând pixelii care sunt în plus. După finisarea măştii selectează din meniul [File] comanda [Save/Apply] pentru a reveni în Photoshop. Sistemul [Undo], prin care sunt refăcuţi paşii parcurşi în interiorul pluginului este special conceput pentru realizarea măştilor. Chiar dacă nu vom executa clicuri consecutive, vom avea acces la fiecare mică porţiune parcursă cu mausul.

Programul salvează paşii intermediari clicurilor la intervale mici regulate, iar dacă din greşeală trecem mult peste o margine, tasta [Ctrl] + [Z] nu va şterge toată linia trasată de la ultimul clic ci doar o mică porţiune (în funcţie de viteza cu care am trasat linia).

Acest mod de lucru are şi dezavantaje. Dacă efectuezi o greşeală mare, va trebui să apeşi combinaţia de taste [Ctrl] + [Z] de multe ori pentru a ajunge la poziţia iniţială, şi să fii atent să nu te întorci prea mult pentru că va trebui să refaci acţiunea.

Mask Pro 3 este un plugin care reduce drastic timpul necesar pentru realizarea unei măşti, iar eu îl recomand tuturor celor care lucrează permanent cu selecţii în Photoshop. ■

Zoica Remus
remus@myc.ro

Denumirile uneltelor şi scurtăturile de taste

Unealtă	Tasta
Keep Eyedropper	I
Drop Eyedropper	O
Keep Highlighter	K
Drop Highlighter	D
Magic Brush	M
Brush	B
Magic Bucket	F
Bucket	G
Magic Wand	W
Airbrush	J
Chisel	C
Blur	R
Magic Pen	N
Pen	P
Hand	H
Hand	space
Zoom	Z
Tool mode	X

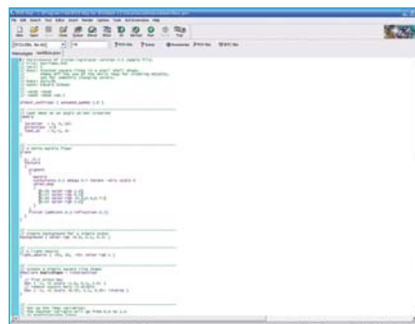
Persistence of Vision Raytracer
Pov-Ray

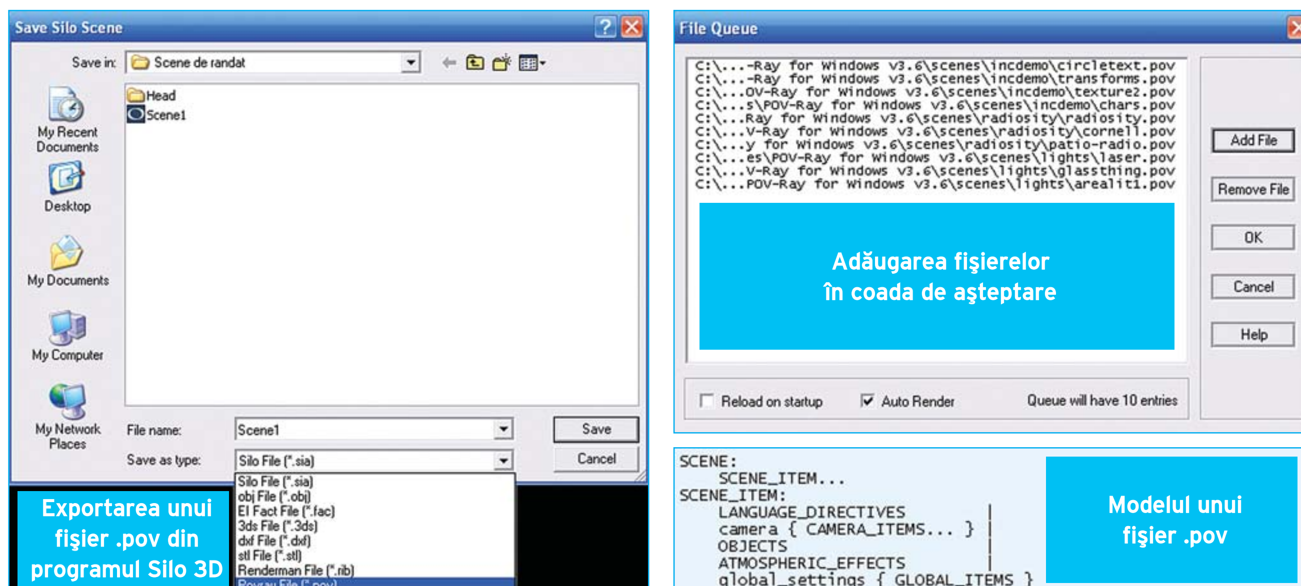
Pov-Ray este unul dintre cele mai cunoscute programe gratuite de randare. El a fost dezvoltat de o echipă de programatori (în frunte cu David K. Buck şi Aaron A. Collins) în timpul liber. Ajuns la versiunea 3.6, programul este disponibil pentru mai multe platforme, printre care DOS, Windows, Macintosh, Linux, SunOS şi Amiga. Numele lui, prescurtarea de la Persistance of Vision, a fost inspirat din cartea cu acelaşi nume scrisă de John Varley. Din mai 1991, data la care a fost lansată prima versiune a programului şi până în prezent, s-a strâns o mare comunitate care-l foloseşte. Poţi afla mai multe online, la adresa **www.povray.org**.

Mecanismul randării

Pov-Ray generează imagini realiste din scenele construite în trei dimensiuni. Programul foloseşte o metodă de randare denumită "ray-tracing" care produce imagini la o calitate ridicată, incluzând reflexii, umbre, efecte de perspectivă şi multe alte facilităţi. Programul citeşte textul dintr-un fişier şi interpretează informaţiile care descriu obiectele din scena respectivă. Imaginea este formată din punctul de vedere al camerei descrisă tot în textul respectiv. Tehnica "ray-tracing" este o metodă de randare foarte răspândită la ora actuală.

În realitate razele de lumină pornesc de la sursă, se reflectă, refractă şi pătrund prin diferite materiale până când ajung la ochiul uman sau la camera cu care se filmează. Datorită numărului mare de raze care ocolesc camera de filmat, prin această metodă, timpul necesar unei randări ar fi extrem de mare. Din această cauză programul lucrează invers, stabilind sursa razelor în interiorul camerei. Pentru fiecare pixel al imaginii sunt trimise una sau mai multe raze. Dacă aceasta întâlneşte un obiect, atunci este calculată culoarea (în funcţie de proprietăţile materialului) şi este trimisă o altă rază către sursa de lumină (pentru a calcula nivelul de iluminare). Dacă suprafaţa este transparentă sunt trimise noi raze pentru a calcula contribuţia adusă de acestea la imaginea finală. Pov-Ray descrie scenele într-un limbaj cunoscut sub numele "scene description language". Dacă introduci comenzi într-un fişier text normal, programul le va interpreta şi va crea o imagine. Majoritatea programelor de grafică 3D pot salva fişierele în formatul .pov.


Interfaţa programului



Exportarea unui fişier .pov din programul Silo 3D

Adăugarea fişierelor în coada de aşteptare

Modelul unui fişier .pov

Pentru începători

Pov-Ray este doar un program de randare. Va trebui să construieşti scena pe care doreşti să o randezi într-un alt program, care oferă capabilităţi de modelare si texturare. Dacă până acum nu ai mai folosit nici un program de modelare sau randare, poţi testa scenele demonstrative care se instalează automat. Lansează programul din subdirectorul /bin şi apasă butonul [Open]. Deschide unul din fişierele din directorul [Scenes] şi apasă butonul [Run] din bara de unelte pentru a randa scena respectivă. La început nu va trebui să te îngrijeşti de setări, cele implicite sunt satisfăcătoare pentru majoritatea începătorilor.

Fişierele POV

Principala problemă care apare la folosirea unui motor de randare extern este compatibilitatea formatului de fişiere. Pov-Ray randează doar fişierele cu extensia .pov. Multe din programele de grafică 3D pot exporta scene în acest format. Poţi găsi o listă cu programe care convertesc în acest format la adresa **www.povray.org/resources/links/3D_Programs/Conversion_Utilities/** .

Interfaţa programului

Chiar dacă mult timp linia de comandă a speriat utilizatorii, programul Pov-Ray are o interfaţă cu care ne putem acomoda uşor. Bara de unelte cuprinde butoane pentru acţiunile cel mai des folosite. De aici poţi crea un fişier nou cu comanda [New] (doar utilizatorii avansaţi vor folosi această comandă, pentru că trebuie să defineşti manual fiecare caracteristică a scenei) şi poţi deschide un fişier pentru randare cu comanda [Open]. Cu butoanele următoare salvezi şi închizi fişierul curent. De multe ori, timpul de finisare a unei randări este mare, din această cauză a fost implementat în program un sistem de plasare a fişierelor la "coada de aşteptare". Poţi stabili ordinea dorită pentru fişierele care urmează a fi randate în fereastra care apare la apăsarea butonului [Queue]. Butonul [Run] va randa scena curentă. Poţi opri procesul prin reapăsarea butonului, poţi opri temporar sau minimiza programul în [System Tray] prin apăsarea următoarelor butoane din bara de unelte. Pentru a nu fi nevoit să accesezi programul din linie de comandă când este cazul, acest lucru este disponibil direct din interfaţă. Aici poţi introduce comenzile fără a-l reporni. Există şi o casetă pentru a preciza rapid rezoluţia la care se va randa scena. Butonul [Rerun] are rolul de a afişa o fereastră în care sunt prezentate statisticile şi din care poţi rula din nou randările efectuate.

În partea inferioară a ferestrei principale este dispusă o bară în care sunt afişate informaţii legate de starea randării, în partea dreaptă a acesteia fiind afişată linia şi coloana curentă. Puterea de procesare a sistemului, calculată în pixeli/secundă, o putem urmări în partea din dreapta-jos a interfeţei, alături de timpul scurs pentru randare. Unitatea de măsură - pixeli/secundă (PPS) se va schimba în pixeli/minut (PPM), sau în pixeli/oră, în funcţie de nivelul de complexitate al scenei şi de calitatea randării.

Fiecare scenă se va deschide într-un tab nou şi va afişa comenzile pe care le cuprinde fişierul respectiv. Nu vei putea vizualiza mai multe fişiere în acelaşi timp pentru că interfaţa programului nu este concepută în stilul MDI (Multiple Document Interface). Fereastra care afişează mesajele emise de motorul de randare este prima din listă şi va fi deschisă tot timpul. Celelalte ferestre, denumite ferestre de editare, cuprind scenele pentru randare şi pot fi închise prin apăsarea combinaţiei de taste [Ctrl] + [F4]. Din păcate lipseşte butonul de închidere din colţul fiecăreia.

Fereastra de randare va apare la fiecare randare a scenei cu comanda +d (este setată implicit pentru versiunea portată pe Windows a programului). Aceasta va afişa imaginea în timp ce este randată şi are propriul meniu accesibil prin clic-dreapta pe suprafaţa ferestrei. Atenţie, dacă în această fereastră este vizibilă o imagine nu înseamnă că ea va fi scrisă automat pe disc! Pentru a randa fără o imagine de previzualizare foloseşte comanda -d. Astfel vei concentra resursele de sistem acolo unde este nevoie de ele.

Chiar dacă la început pare destul de dificil, cu programul Pov-Ray te poţi acomoda foarte uşor. Manualul este foarte bine conceput şi oferă informaţii despre majoritatea facilităţilor integrate. Nu uita, doar prin teste repetate şi multă muncă poţi ajunge la imagini de o calitate superioară! ■

Zoica Remus
remus@myc.ro

Siturile lunii



Recent cineva m-a rugat să enumăr 10 motive pentru care utilizatorii navighează pe Internet. Nu am ezitat prea mult şi, fără să stabilesc o ordine prioritară, am enumerat următoarele: **1.** - (ocazional) căutarea de informaţii pentru proiecte, referate, teme; **2.** - ştirile zilnice; **3.** - forumuri, bloguri şi grupuri de discuţii; **4.** - descărcarea de programe; **5.** - e-mail; **6.** - divertisment (bancuri, jocuri, ascultare de muzică sau vizionare de filmuleţe); **7.** - achiziţionarea de obiecte online sau efectuarea diverselor plăţi; **8.** - scopuri educative (tutoriale, cursuri online); **9.** - crearea şi întreţinerea unor situri; **10.** - hacking.

Pasionat fiind de Internet şi mai ales de web design, nu pot ca atunci când dau peste vreun sit deosebit să nu-l indexez şi ulterior să-l analizez pentru a vedea ce anume are special faţă de altele, şi ce aş putea învăţa din creaţia şi munca altora. Deseori se întâmplă să avem idei măreţe, însă parcă lipseşte acea scânteie care să declanşeze explozia imaginaţiei. Şi nu de puţine ori acea scânteie apare atunci când navighezi şi întâlneşti un sit care se apropie mai mult de perfecţiune...

Cel mai bun design

Pentru această lună am ales un sit personal foarte simplu, produs al companiei 2Advanced Studios (**http://www. 2advanced.com/**), al cărei motto, "Progressive design technology", spune multe despre tendinţele acesteia în materie de design. Situl a fost creat pentru Taig Khris, multiplu campion mondial la skating pe role (**http://www.taigkhris.com/**). Pentru vizionarea unor situri de acest gen este recomandată o conexiune de minim 256KB/s.

Pagina de intro, destul de simplă, impresionează în primul rând prin eleganţă, combinaţia de culori fiind foarte reuşită. Mai mult, imaginea a fost cu grijă aleasă şi este bine integrată în context, astfel că e uşor să-ţi dai seama de la început despre ce este vorba. După ce treci de această pagină "pe riscul tău", vei întâlni una optimizată pentru rezoluţii de 800x600, dar care arată foarte bine şi la 1024x768 pixeli.



Situl are o notă futuristică, dar în acelaşi timp este intuitiv şi nu prea aglomerat. Meniul şi submeniul audio sunt foarte bine delimitate dar şi integrate, generând un efect special fără a fi prea stridente ca exprimare. Există anumite probleme cu sunetul, care nu poate fi oprit în anumite situaţii, însă această problemă ţine mai mult de partea de development decât de cea de design, aşa că poate fi trecută cu vederea. Am cercetat codul sursă şi am aflat că pentru realizarea sitului au fost folosite limbajele JavaScript şi HTML, precum şi Flash. Deşi pare puţin probabil, este totuşi posibil ca 2Advanced Studios să nu fi folosit ultima versiune de Flash, şi asta deoarece textul este scris cu caractere mici la care nu a fost scos anti-aliasing-ul (opţiune disponibilă doar în ultima versiune de Flash), de accea textul nu este suficient de lizibil. În rest, nu mai sunt obiecţii. **NOTA 9/10**

Cel mai bun conţinut

La categoria "cel mai bun conţinut", "am aterizat" luna aceasta pe situl **www.about.com**.

Până în acest moment nu am întâlnit pe Internet un sit atât de cuprinzător, care să trateze o multitudine de probleme şi aspecte ale vieţii cotidiene în detaliu şi pe înţelesul tuturor. După cum spune şi numele "about" (despre), situl încearcă să explice, să analizeze şi să ofere soluţii pentru aproape orice problemă. Sunt 24 de categorii (începând cu literatură şi artă, şi terminând cu adolescenţi şi călătorii), fiecare dintre acestea împărţite în subcategorii. Unul dintre lucrurile pe care eu personal le-am apreciat este calitatea informaţiei puse la dispoziţia utilizatorilor. Bineînţeles categoria care m-a interesat în mod deosebit a fost "Computing & Technology", care este împărţită în mai multe subcategorii. Situl se adresează în primul rând cunoscătorilor de limba engleză, însă subiectele tratate îi vizează atât pe începători cât şi pe avansaţi. **NOTA 9,5/10**



Cel mai bun sit românesc

Situl românesc pe care l-am ales în această lună este **www.romair.ro**. Aceasta este pagina de Internet a firmei Romair Consulting, una dintre cele mai importante companii din România în domeniul consultanţei în afaceri şi în proiectare. Iniţial făcusem această alegere deoarece mi-a plăcut nota elegantă şi business a sitului. După ce am trecut la o analiză mai amănunţită,



nu am vrut să-l mai trec în revistă, fiindcă mi-am spus că voi vorbi doar despre situri "bune", cărora sunt îndreptăţit să le dau note mari. M-am răzgândit ulterior şi mi-am spus că ar fi oportun să vezi ce greşeli se pot face chiar la nivelul unei companii care are o cifră de afaceri de peste 1,7 milioane de euro. Sunt convins că "simplitate" a fost termenul pe care l-au avut în vedere designerii atunci când au proiectat situl. Culorile sunt odihnitoare şi bine alese, doar cele două butoane (cel de schimbare între limbi şi cel de volum) par cam "aruncate". Problema cea mai mare a fost însă când am trecut la rezoluţia de 800x600. Cu toate că sunt din ce în ce mai puţini utilizatori care folosesc această rezoluţie, încă este bine să nu se treacă cu vederea acest aspect. Iar acest sit nu arată prea bine în acest mod (meniurile sunt trunchiate, şi s-a folosit stretching-ul pentru lăţimea paginii, ceea ce duce la o supra-aglomerare a textului). **NOTA 7/10** ■

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

O zi cu slackware 10.1

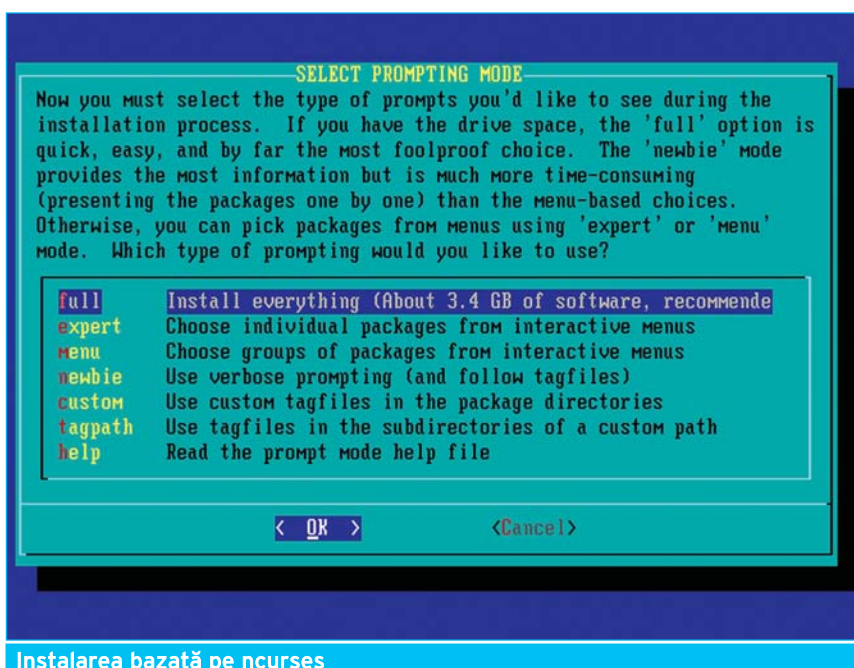


Ador Slackware-ul! După ce am încercat zeci de distribuţii Linux şi alte câteva doze bune de sisteme de operare alternative, m-am oprit la Slack. Este rapid, este stabil, este funcţional şi nu în ultimul rând, are un feeling aparte. Dacă ai lucrat cu mai multe distribuţii Linux ştii ce înseamnă acest feeling - senzaţia pe care o ai atunci când bootezi o anumită distribuţie diferă de experienţa pe care o ai când lucrezi cu alta. La Slackware, aceasta senzaţie transmite un "*je ne sais quoi*" unic.

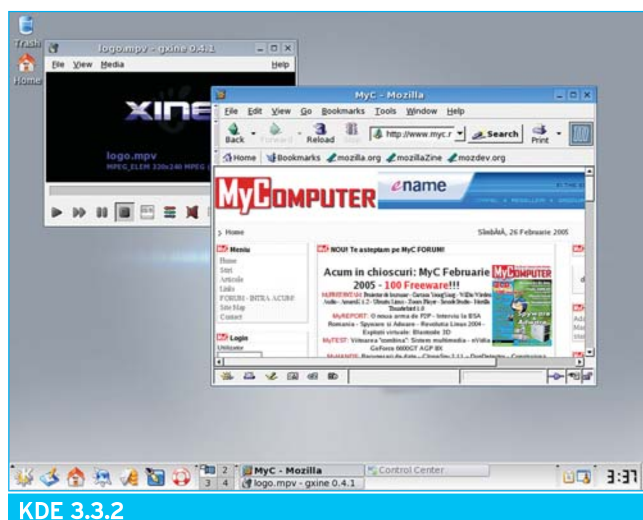
Ultima versiune Slackware lansată de creatorul ei Patrick Volkerding şi echipa lui de dezvoltatori este Slackware 10.1. Este mai degrabă un "maintainance release" decât o versiune care să aducă ceva critic de nou în distribuţie.

Slackware este una ditre cele mai vechi distribuţii Linux, cu o durată de viaţă de peste 10 ani şi un grup de utilizatori al cărui număr este de ordinul sutelor de mii. De-a lungul timpului, din Slackware au apărut zeci de alte distribuţii, printre cele mai faimoase numărându-se Vector Linux (ajuns de curând la numărul 5.0) şi Slax, distribuţie despre care ai putut citi în numărul trecut al revistei.

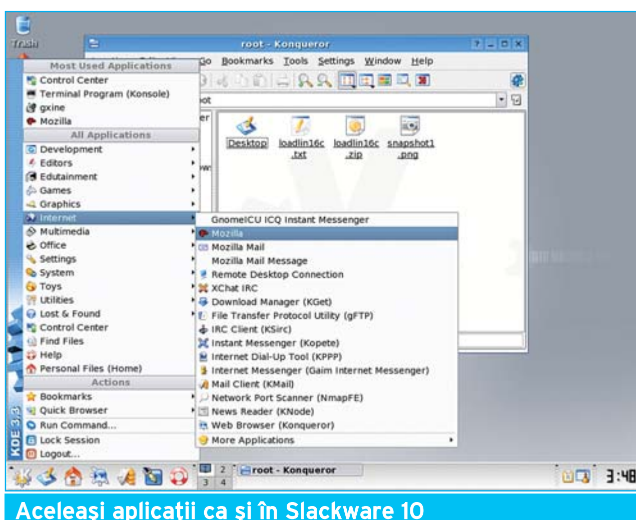
Din spusele creatorului aflăm că aceasta este ultima versiune care va mai conţine kernelul 2.4 (2.4.29). Da - până acum Slackware a fost singura distribuţie majoră care mai folosea încă linia 2.4, fapt destul de iritant câteodată, având în vedere că avem un kernel 2.6 stabil de mai mult de un an de zile. Includerea kernelului 2.4 în versiunile



Instalarea bazată pe ncurses



KDE 3.3.2



Aceleaşi aplicaţii ca şi în Slackware 10

Slackware de până acum se datorează politicii pe care Patrick Volkerding a dus-o de la începuturile poveştii: include doar ce e stabil, ce e testat, ce e apreciat. În Slackware nu vei găsi pachete de-abia ieşite de pe bancul de dezvoltare. Nu vei găsi nici un program aflat în fază beta. Acesta este şi unul din atuurile distribuţiei, atu care a transformat-o într-una din cele mai stabile din lume.

Slackware 10.1 se livrează pe 4 CD-uri - două de instalare şi două cu surse. Am copiat de pe Internet toate cele 4 CD-uri deşi ştiam că le voi folosi doar pe primele două pentru acest test. Iniţial, am vrut să instalez această nouă versiune pe o partiţie alături de Slackware 10, Fedora Core 3 şi Ubuntu, dar întâmplarea face că cineva m-a rugat să îi instalez un Linux rapid şi mic. Primul impuls a fost să instalez Vector Linux 5.0, dar având în vedere că persoana respectivă dorea să folosească calculatorul cu pricina doar pentru navigare pe Internet şi e-mail, mi-am spus că instalându-i Slackware ating doi fluturi dintr-o lovitură: îmi ţin promisiunea şi vă ofer şi un review al ultimului Slackware. Aşa se face că am dedicat un hard disc de 20Gb Slack-ului pe un Pentium II la 400MHz cu 64 RAM.

Instalare

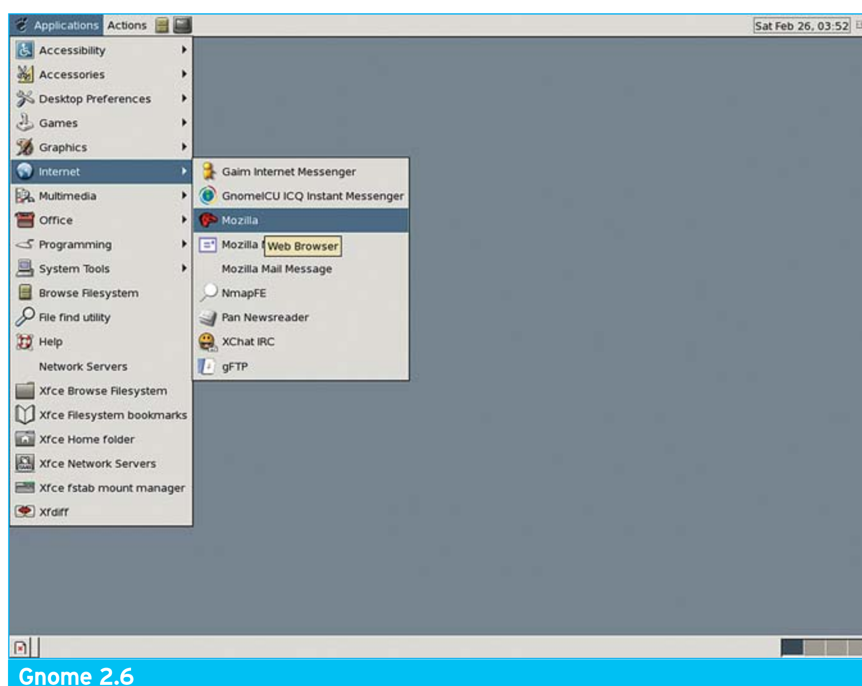
Instalarea Slackware nu s-a schimbat deloc. Introduci primul CD, bootezi, apeşi un Enter la început. Primul lucru pe care îl alegem în meniul din installer-ul bazat pe "ncurses" este tastatura. Tastezi "1" pentru a alege un model şi încă un "1" pentru a confirma. Te loghezi cu "`root`" şi tastezi "`setup`" pentru a putea în continuare să alegi partiţia Swap. Aceasta este detectată automat, Slackware mă întreabă dacă doresc să o reformatez şi sunt de acord. Următorul pas este alegerea partiţiei primare şi a tipului acesteia. Pot alege dintre ReiserFS, EXT2 şi EXT3. Fiind obişnuit cu ultimul tip de partiţie, aleg EXT3 şi permit installer-ului să aşeze în `/etc/fstab` restul partiţiilor detectate (dacă aş mai avea partiţii FAT32 pe HDD le-ar adăuga în fişierul amintit ca acestea să fie montate automat la bootare).

Acum mi se oferă opţiunea de a alege pachetele pe care doresc să le instalez. Avem tot cuprinsul CD-urilor aici: KDE, Gnome, aplicaţiile de editare, cele educaţionale şi restul. Aleg un full install ca să economisesc timp şi aştept.

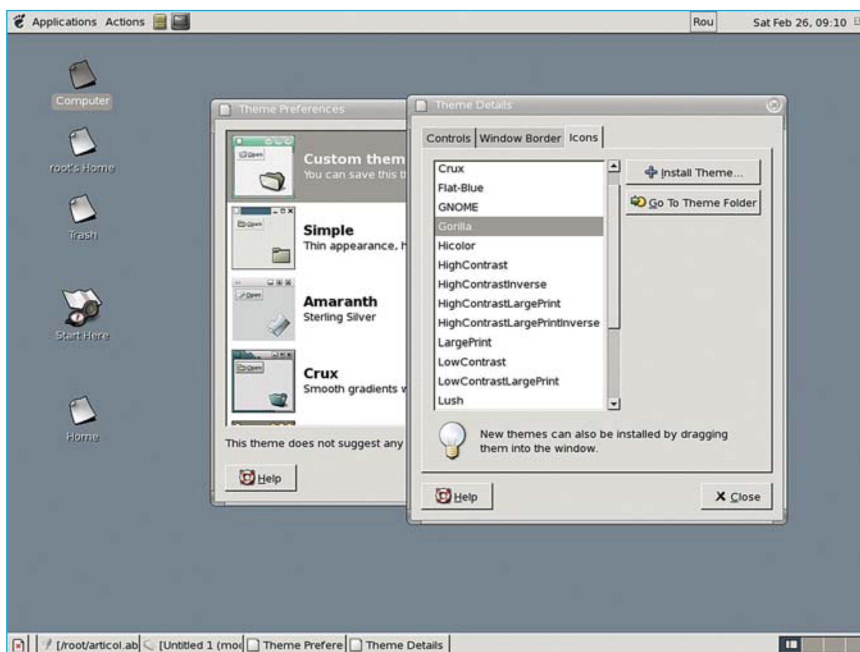
Cu 64 RAM şi un procesor la 400MHz instalarea a durat aproape o oră, asta ca să nu mai spun că CDROM-ul era cam vechi şi el şi de-abia mai citea CD-urile.

După ce pachetele s-au copiat şi de pe ultimul CD mi se cere să aleg un kernel (pot alege unul din cele precompilate de pe CD sau un altul) şi îl aleg pe cel default (`/boot/vmlinuz`). Deşi ar trebui să fac şi o dischetă de boot sar peste acest pas, instalez Lilo în MBR, aleg modelul de maus, fonturile modului text şi ceasul (UMT în cazul meu.)

După cum vezi, deşi Slackware nu dispune de un installer grafic, instalarea se face uşor şi este cât se poate de comprehensivă.



Gnome 2.6



Un mic *bug* nu permite schimbarea iconurilor în Gnome

Prima bootare

După restart, singura opţiune din meniul LILO era "Linux". Primul lucru pe care l-am făcut a fost să mă loghez în contul de root şi să editez fişierul `/etc/lilo.conf`, schimbând valoarea "`timeout = 1200`" în "`timeout = 0`" pentru ca data viitoare să nu mai trebuiască să aleg eu "Linux" din meniu ci acesta să fie ales implicit.

Am pornit KDE-ul (desktop-ul implicit din Slackware) cu "startx" şi în câteva secunde mă aflam în faţa unui ecran de 1024x768 care trepida la 60 de herţi. Nu e bine. În Display-ul din Control Panel nu pot alege o altă frecvenţă. Intru în `/etc/X11/xorg.conf` şi modific liniile care fac referire la rezoluţie după ce fac un backup al fişierului de configurare. Închid XServer-ul cu Ctrl-Alt-Backspace şi îl repornesc. Acum totul e OK, am o rezoluţie de 1024x768 la 85Hz ceea ce e acceptabil pentru un monitor Dell vechi de aproape 5 ani.

Slackware vine încorporat cu KDE 3.3.2, ultima versiune stabilă a mediului desktop. Îmi aduc aminte că OpenOffice nu este inclus în Slackware din lipsă de spaţiu şi verific dacă nu cumva situaţia s-a schimbat. Nu - OpenOffice lipseşte, dar avem în schimb KOffice şi Abiword 2.0.12. OpenOffice poate fi ulterior copiat de pe Internet.

Am căutat în zadar XMMS în meniul KDE - nu era acolo. Lansez o consolă şi tastez "`xmms`" - programul porneşte. Din meniul KDE aleg "Settings" - "Menu Updating Tool" şi lansez updatarea acestuia iar XMMS apare împreună cu alte câteva aplicaţii care nu fuseseră incluse aici.

Slackware include packetul xmms-mp3 deci pot să ascult MP3-uri (spre deosebire de Fedora de exemplu, care se axează pe pachete strict open-source şi care nu include acsească facilitate). Pornesc o melodie dar în boxe nu se aude nimic. Înainte să apuc să verific dacă mufele difuzoarelor sunt introduse corect, îmi aduc aminte de un vechi bug din distribuţie care face ca la fiecare bootare volumul să fie redus la zero. O rezolvare pentru acest bug este să deschizi o consolă şi să tastezi

```
alsactl store 0
```

după ce ai aşezat volumul la intensitatea dorită. Editezi fişierul `/etc/rc.d/rc.local` şi adaugi următoarea linie:

```
alsactl restore 0 &
```

pentru ca volumul să revină la poziţia salvată de tine la fiecare bootare.

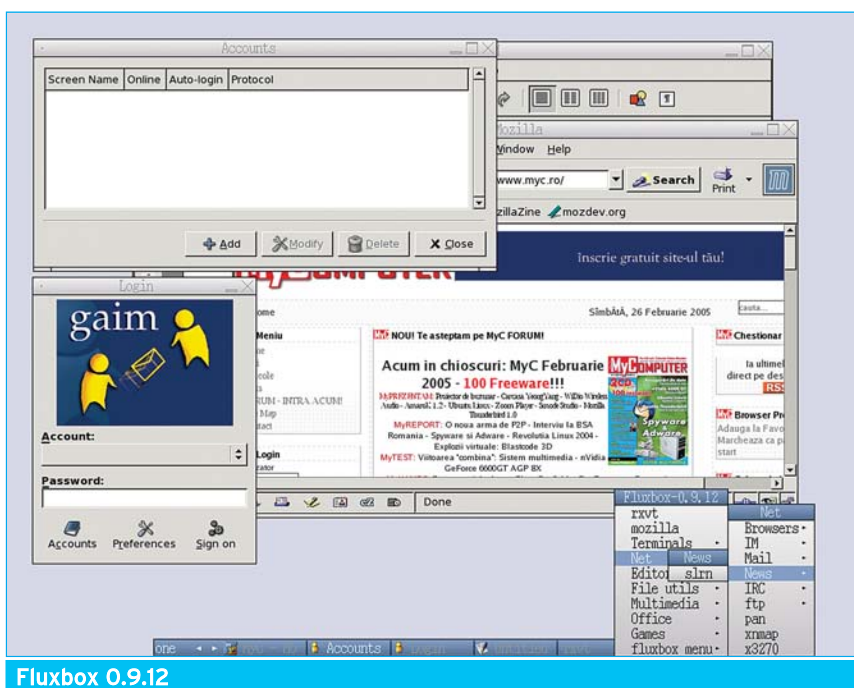
Dacă tot ai ajuns la editarea fişierului `rc.local`, adaugă aici şi linia

```
/sbin/modprobe apm &
```

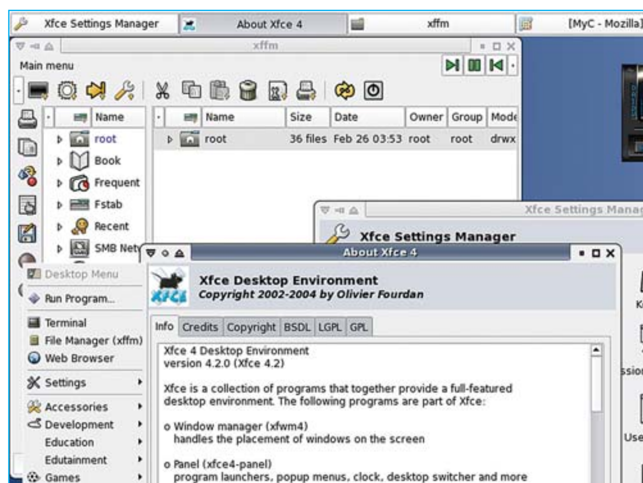
pentru ca la comanda "`halt`" calculatorul să se închidă automat. În caz contrar va trebui să te foloseşti de butonul power pentru a-l închide.

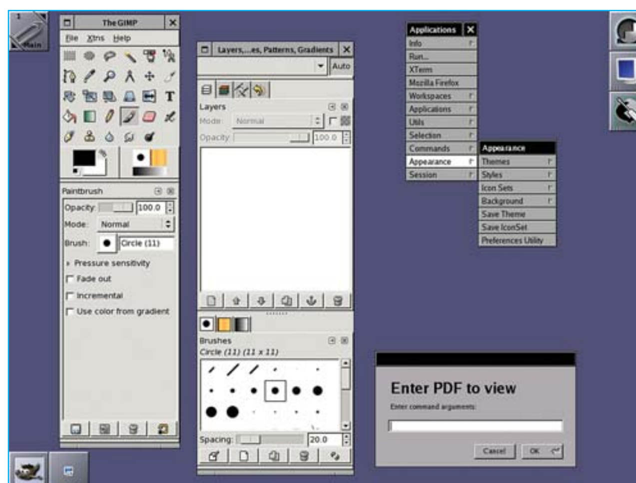
Pe lângă jocurile şi aplicaţiile de dezvoltare software obişnuite care se găsesc în orice KDE mai nou, Slackware mai include şi GIMP versiunea 2.2, browserul Mozilla v.1.7, Gaim 1.1.2, XChat şi GXine.

Vorbind de browsere, prima aplicaţie pe care am instalat-o a fost Firefox 1.0.1. Mozilla este un browser destul de bun dar nu poate concura cu facilităţile oferite de Firefox. A urmat compilarea pachetului MPlayer, updatarea Gaim la versiunea 1.1.4 şi instalarea aplicaţiei Evolution. După ce am cules şi câteva extensii pentru Firefox şi am instalat ultimul pachet Java mă puteam



Fluxbox 0.9.12


XFCE 4.2


WindowMaker 0.91

deja bucura de un desktop Slackware complet. Flash este inclus şi el în Slackware 10.1 aşa că nu mi-a dat bătăi de cap.

M-am decis să încerc şi Gnome, mai ales că auzisem că Volkerding afirmase la un moment dat că Slackware nu va mai conţine suport pentru Gnome în versiunile viitoare deoarece acesta este greu de întreţinut.

Am dat logout din KDE şi am intrat din nou îm mod text. Cu "`xwmconfig`" am ales Gnome ca şi manager desktop şi am bootat. Slackware include Gnome 2.6 (deşi utilizatorii Linux ştiu că 2.8 a apărut deja de ceva timp). Spre mirarea mea, am fost întâmpinat de o eroare - "*The <<Volume Control>> applet appears to have died unexpectedly.*" Sunt întrebat dacă doresc să reîncarc applet-ul, dau click pe "Reload" dar din nou primesc o eroare. În paralel, un alt mesaj de eroare mă anunţă că "*There was an error starting the GNOME Settings Daemon.*" Utilizatorii Gnome care preferă Slackware se vor orienta probabil către Dropline Gnome care conţine un mediu desktop mai



nou, concept special pentru Slackware.

În Gnome găsesc GThumb 2.6.3 ca şi aplicaţie de vizualizare a imaginilor, un adevărat ACDSee al Gnome-ului, Gnome PDF Viewer 0.132 ca şi program de vizualizare a fişierelor în format PDF şi Totem 0.99.15.1 - aplicaţia cu care pot să redau filme în format DivX.

Dintr-un motiv misterios, iconurile de pe desktop nu au asignate nici o temă. Am încercat să le schimb, dar degeaba. Un punct în minus pentru Slackware. Un alt lucru ciudat a fost faptul că în meniul Gnome apăreau şi aplicaţii specifice mediului desktop XFCE.

Şi vorbind de XFCE, am ales această opţiune cu "`xwmconfig`" şi am testat-o.

Slackware include ultima versiune stabilă XFCE - XFCE 4.2, o frumuseţe de manager de ferestre (devenit mediu desktop cu această versiune). Pe calculatoarele cu un hardware mai vechi (cum este şi sistemul de test), XFCE este de preferat KDE-ului sau Gnome-ului deoarece se încarcă mai repede, rulează mai bine şi este cel puţin la fel de configurabil ca şi cele două.

XFCE a bootat cu un simpatic ecran albastru, fluctuant, cu imaginea unui şoarece în mijloc - logo-ul mediului desktop. În Panel-ul din XFCE sunt incluse XTerm, XFFM - managerul de fişiere din XFCE, Mozilla, Mozilla Mail şi XMMS. Dacă ar fi să caracterizez cumva XFCE cuvântul ar fi… "fineţe". Aplicaţiile care ţin de mediul desktop se lansează rapid, iar senzaţia pe care o ai când lucrezi în el este că foloseşti un hibrid între Fluxbox şi Gnome. Fuxbox pentru că meniul contextual care apare la un clic-dreapta pe desktop oferă acces la aplicaţii (exact ca şi în cazul Fluxbox) iar XFCE este bazat pe GTK (ca şi Gnome).

Pe lângă KDE, Gnome şi XFCE, Slackware 10.1 mai include şi Fluxbox 0.9.12, Blackbox 0.65, FVWM 2.4.19 şi WindowMaker 0.91.

Apache se află la versiunea 1.3.33, iar ca server FTP avem VSFTPd versiunea 2.0.1.

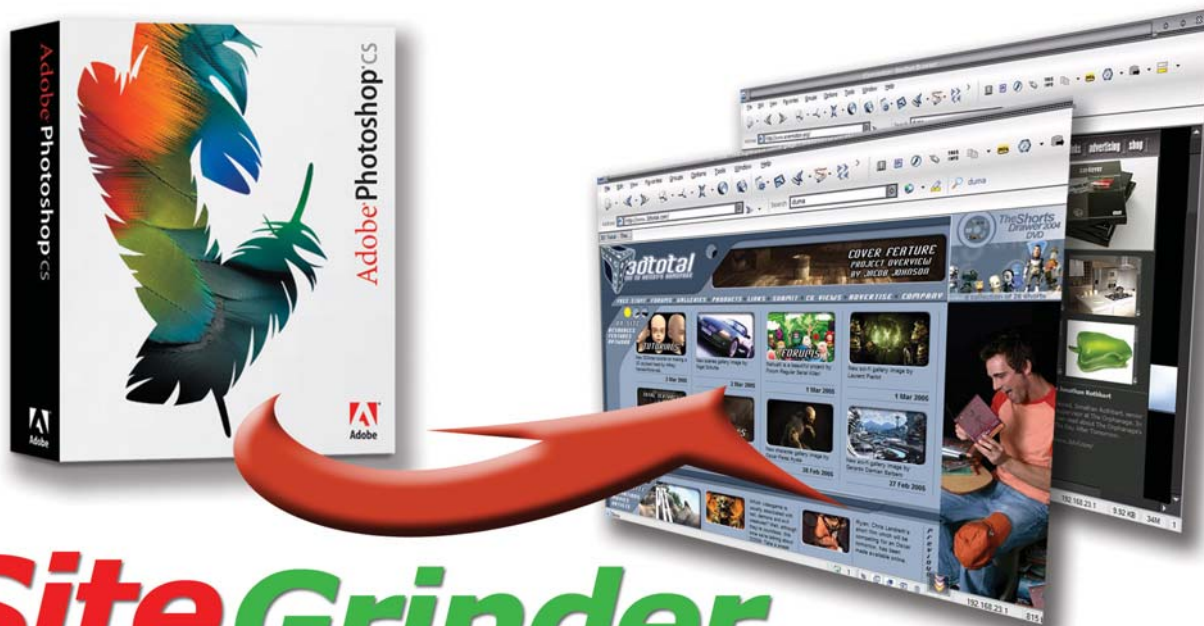
Concluzie

Multe nu ar mai fi de spus despre Slackware 10.1 Este de fapt Slackware-current introdus pe CD-uri. Cei care deja folosesc Slackware 10 şi au sistemul updatat la zi nu trebuie să facă trecerea deoarece - cum am mai spus - acesta este un maintainance release. Să sperăm că Slackware 11 va aduce lucruri noi şi nu doar versiuni noi ale programelor cu care deja ne-am obişnuit.

Personal sper că Slack 11 va include KDE 4.0 (dacă va apare până atunci) şi deabia aştept să găsesc un kernel 2.6 precompilat pe CD-urile de instalare.

Slackware rămâne una dintre cele mai faimoase distribuţii Linux care se identifică prin viteză şi stabilitate. Când instalezi un Slackware totul funcţionează din prima iar cei obişnuiţi cu Fedora, SuSe sau o altă distribuţie ar spune că singurul dezavantaj este că trebuie să mai petreci o oră în plus cu post-configurarea. Dacă nu ţi-e teamă de puţin lucru prin fişierele de configurare şi îţi cunoşti bine hardware-ul, Slack s-ar putea să-ţi placă mai mult decât crezi. Pe mine unul, m-a convins. ■

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro



SiteGrinder

Foloseşte-ţi cunoştinţele de Photoshop pentru a crea uşor pagini Web!

SiteGrinder este o noua unealtă pentru generarea paginilor Web în câţiva paşi, din interiorul programului Photoshop. SiteGrinder este disponibil (**www.medialab.com/sitegrinder**) sub forma unui plugin şi reprezintă o nouă modalitate de abordare a Web design-ului. Dacă ştii să utilizezi programul Photoshop, felicitări! În câteva minute vei fi un Web designer!

Programul a fost special conceput pentru utilizatorii care au cunoştinţe de Photoshop şi nu posedă cunoştinţe legate de alte programe de Web design. Procesul de creare a unei pagini Web poate fi automatizat, salvând multe ore de muncă. Spre deosebire de alte unelte pentru crearea siturilor, la utilizarea acestui plugin modul de lucru este intuitiv, procesul axându-se mai mult pe partea vizuală şi conceptuală. Mecanismul de generare a sitului rămâne o problemă de conversie care este rezolvată automat de plugin.

Conceptul de funcţionare

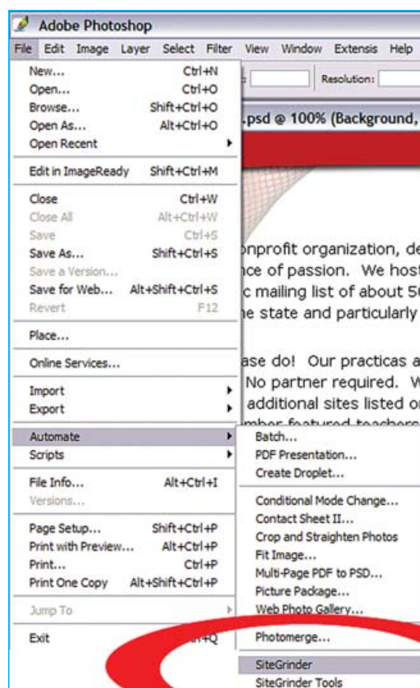
În Photoshop vei împarţi pe straturi fiecare element al sitului. Dacă adaugi în numele ficărui strat un mesaj special, SiteGrinder îl va interpreta şi va transforma elementul respectiv în componenta sitului la care te refereai. De exemplu, dacă adaugi "-button" sau "-rollover" în numele straturilor adecvate şi lansezi pluginul din meniul [File] - [Automate] - [SiteGrinder], acesta va transforma elementele în componentele respective şi va afişa în navigator pagina Web rezultată. SiteGrinder analizează straturile dintr-un fişier PSD şi generează fişierele grafice şi fişierele HTML necesare pentru rularea paginii. Cu acest plugin poţi aplica uşor efecte textului (din straturile de text) şi animaţii pentru butoane (din straturile cu imagini).

Etapele parcurse

Procesul de creare a unei pagini Web este împărţit în 5 paşi. Primul constă în realizarea designului şi adăugarea textului special ("-button", "rollover") în numele straturilor pentru reprezentarea elementelor interactive. Pasul al doilea este definirea straturilor corespondente paginilor din sit, prin modificarea vizibilităţii acestora. Pasul trei este rularea



Modul de realizare a unui sit cu ajutorul plugin-ului

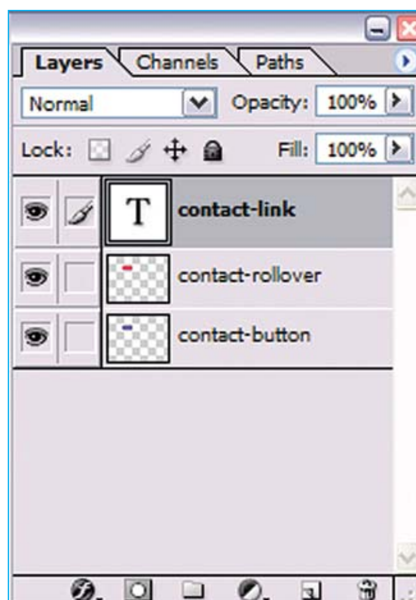


Meniul pentru lansarea pluginului

pluginului din meniul [File] - [Automate]. Pasul următor este verificarea de erori, urmată în final de construirea sitului prin apăsarea butonului [Build]. Când lansezi pluginul vei avea acces la o serie de fişiere demonstrative care pot fi deschise în Photoshop pentru a-ţi contura o idee despre structura unui sit.

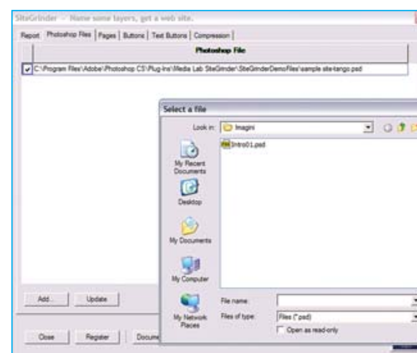
Cuvinte speciale

Pentru a indica programului elementele interactive este necesară introducerea unui cuvânt special în numele stratului respectiv. Aceste cuvinte sunt singurul lucru pe care trebuie să-l cunoşti pentru a crea o pagină Web. Poţi crea un buton care îşi schimbă



Crearea unui buton

starea la parcurgerea suprafeţei cu mausul, din două straturi ale PSD-ului. Va trebui să formezi un buton simplu cu comanda " -button" (de exemplu "acasă-button") pe un strat şi să formezi pe alt strat un buton cu acelaşi nume, dar cu comanda "-rollover" (de exemplu "acasă-rollover"). Programul recunoaşte comenzile şi transformă din straturile respective un buton la parcurgerea căruia îi va schimba conţinutul. Există abrevieri pentru cuvintele cele mai des folosite, de exemplu în loc de " -button" poţi scrie " -b" şi în loc de "-rollover" poţi scrie "-r". Dacă un strat nu va avea ataşată o comandă, acesta va fi tratat ca imagine de fundal în pagina Web. Cea mai importantă caracteristică a comenzilor este liniuţa. Dacă aceasta va lipsi, programul o va ignora şi o va trata precum orice alt nume de strat.

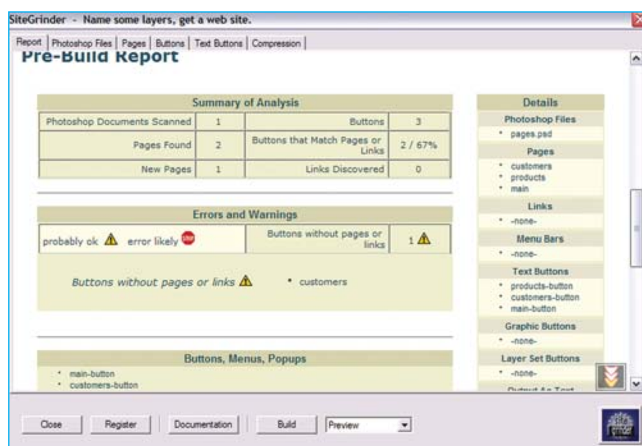

Importarea mai multor fişiere .psd

Reguli pentru amplasarea comenzilor

La introducerea unei comenzi în numele unui strat, cuvintele compuse şi spaţiile aflate înaintea comenzii nu o vor afecta. În schimb cuvintele plasate în urma comenzii o vor anula. Literele mici sau majusculele din componenţă vor fi interpretate corect, fără un efect negativ. Comenzile cele mai des utilizate pot fi prescurtate doar prin prima literă, o altfel de prescurtare nefiind acceptată de program. Poţi folosi chiar mai multe comenzi asupra unui strat, dar aceste cazuri nu vor fi des folosite. Nu este acceptat spaţiu după liniuţa plasată înaintea comenzii, în continuare trebuind să urmeze neapărat prima literă.

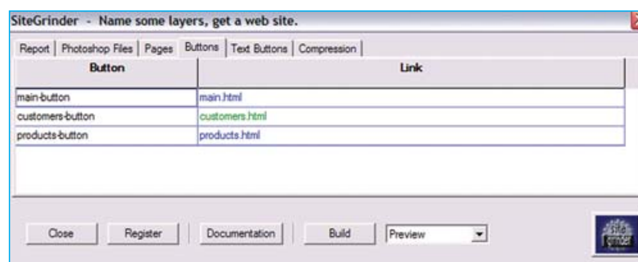
Introducerea textului

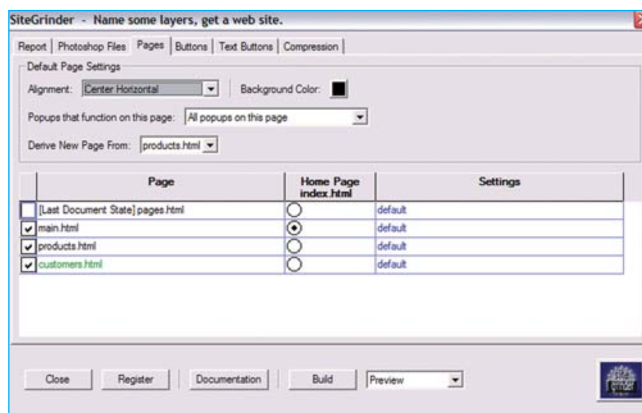
SiteGrinder are integrată posibilitatea de a converti orice strat care conţine text şi diferite efecte în text pentru paginile Web folosind o tehnologie numită "CSS Text". Un text poate fi plasat pe o pagină Web sub două forme: ca text sau ca imagine. În Photoshop straturile care conţin text sunt formate din două părţi: textul editabil (numit "live-text") şi imaginea acestuia. Pentru Photoshop este mai importantă versiunea randată a textului, adică imaginea acestuia. Versiunea editabilă este păstrată doar pentru o modificare ulterioară.



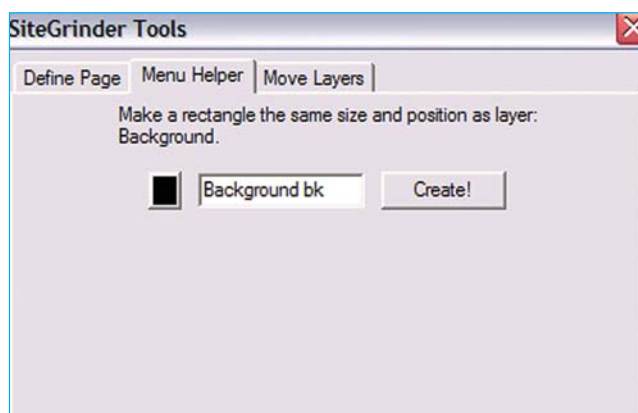
Generarea raportului final

Corelarea butoanelor cu paginile sitului





Gestionarea paginilor din sit



Meniul adiţional

Pentru paginile Web elementele trebuie să fie ori text, ori imagini. Ele nu pot fi păstrate în ambele formate. Trebuie să specifici pluginului forma în care doreşti să apară. Dacă adaugi comanda "-text" la sfârşitul numelui unui strat vei forţa ca acesta să apară sub forma de text. Comanda "-g" va forţa afişarea sub formă de imagine. Pentru pagina finală textul poate fi editat cu orice editor HTML. Atenţie, pentru că fonturile recunoscute de browsere limitează posibilităţile de design, multe nu vor recunoaşte textul care foloseşte anti-aliasing şi mărimea textului se poate modifica la afişarea în alt browser! La afişarea lui ca imagine nu contează fontul folosit, dar dacă doreşti să îl modifici va trebui să te întorci în Photoshop. În multe cazuri, tot textul nu poate fi afişat pe suprafaţa respectivă. Pentru a adăuga o bară de derulare foloseşte comanda "-scroll". Pentru acest caz este necesar ca textul să fie construit sub forma de "Paragraf Text", mod accesibil prin trasarea unui chenar cu unealta de tipărire a textului. Dacă generezi un nou strat text printr-un simplu clic cu unealta respectivă vei lucra în modul "Point Text", iar SiteGrinder nu-l va putea transforma corect.

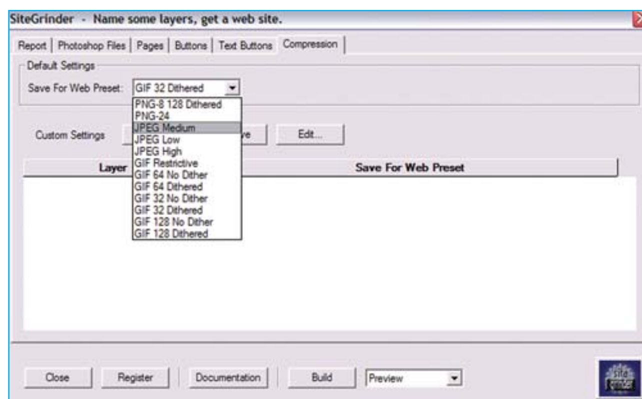
Realizarea butoanelor

Un buton este o porţiune a sitului care reacţionează la efectuarea unui clic. Definirea unui buton are loc prin comanda "-button". Dacă doreşti să adaugi un "rollover", adică să formezi un buton care îşi va schimba starea la trecerea cu mausul deasupra lui, va trebui să creezi un nou strat cu acelaşi nume, dar cu comanda "-rollover" în loc de "-button". Această acţiune va determina suprapunerea primului strat cu conţinutul celui de-al doilea. Cele două suprafeţe aflate pe straturi diferite nu este necesar să fie pătrate sau dreptunghiuri. Ele pot fi orice suprafeţe, atât timp cât au un punct de suprapunere, care va forma noul buton. Comenzile "-button" şi "rollover" pot fi abreviate cu "-b" şi respectiv "-r". SiteGrinder asociază fiecărui buton o pagină, dacă nu ai asociat în prealabil o adresă prin comanda "-link". Poţi foarte uşor folosi paleta "Layer Comps" pentru a forma toate paginile sitului Web. Dacă un buton va avea acelaşi nume cu un strat din "Layer Comps", SiteGrinder va face automat legătura dintre cele două. Poţi converti textul din componenţa unui strat de text într-o adresă prin adăugarea comenzii "-link". Dacă înainte de comanda "-link" ai plasat numele unui buton, atunci SiteGrinder face conexiunea dintre buton şi adresa respectivă. Atenţie, stratul cu textul adresei trebuie să fie integral strat text! În acelaşi fel funcţionează şi comanda "@link", ea va adăuga o adresă de e-mail pentru butonul respectiv.

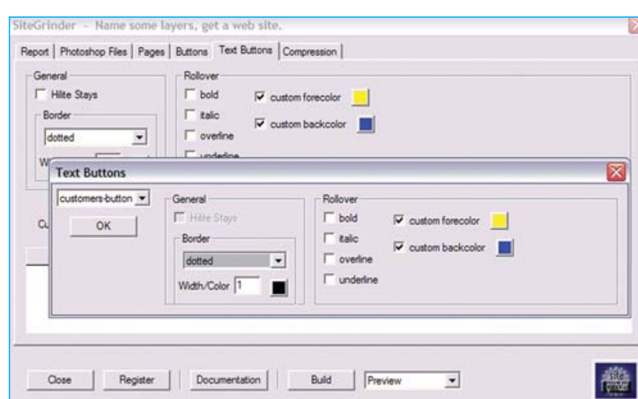
Cu SiteGrinder poţi crea uşor ferestre "popup", adică ferestre care apar la parcurgerea cu mausul a unei suprafeţe şi dispar la ieşirea din contur. Acestea sunt foarte utile pentru descrierea unor obiecte sau componente legate de conţinutul sitului. Un "popup" este diferit de un buton "-rollover". În cazul celui din urmă, stratul secundar suprapune stratul iniţial şi apare în aceeaşi zonă. Comanda pentru această acţiune este "popup". Există şi alte comenzi, pentru o listă completă a acestora vizitează **www.medialab.com/sitegrinder/support/sitegrinderhintsummary.html**.

Interfaţa pluginului

Interfaţa este împărţită în două secţiuni mari şi este accesibilă din meniul [File] - [Automate] - [SiteGrinder]. Partea de jos



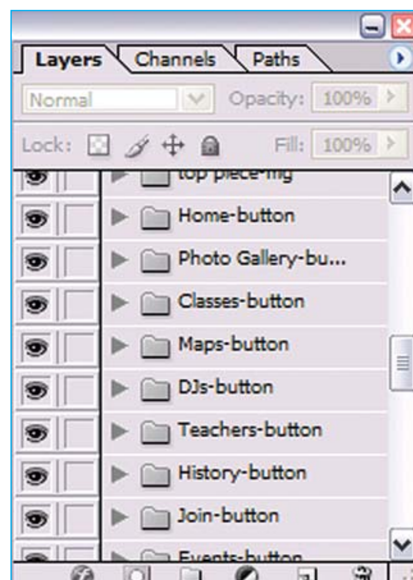
Metoda de compresie



Modificarea butoanelor



Exemple de situri create cu SiteGrinder

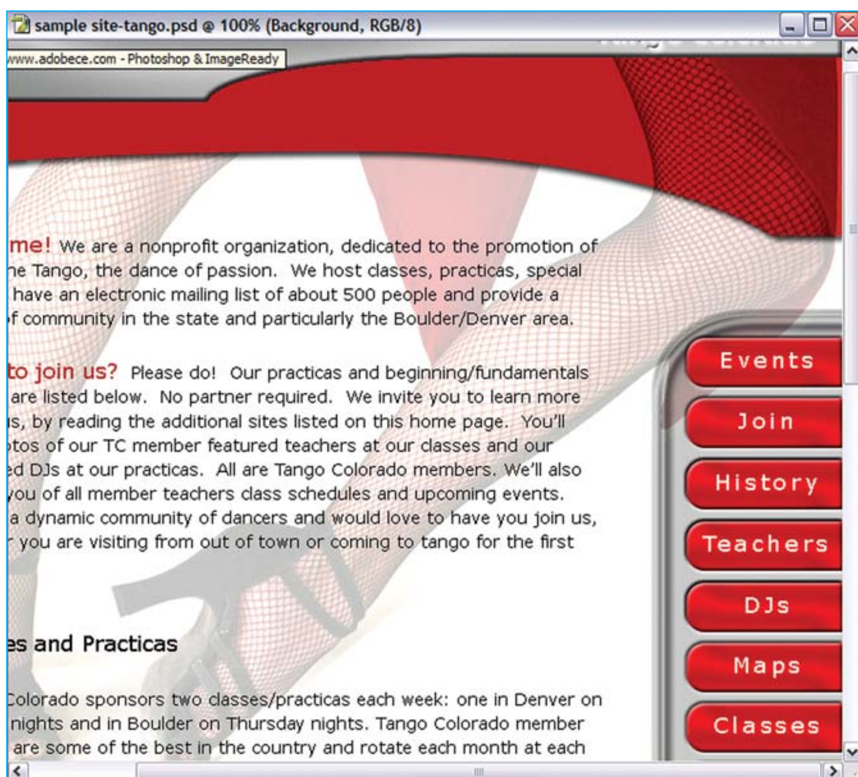


Gestionarea straturilor

afişează meniul de construcţie al sitului. De aici ai acces rapid la documentaţie şi la diferitele moduri de construire automată a sitului. Există modul rapid de creare a unei pagini [Lightning Preview], care va înlocui imaginile cu alternative de test pentru a obţine rapiditate la generare. În acest mod, elementele vor fi plasate exact ca în versiunea finală, pe această direcţie nefiind aplicată nici o modificare. Modul [Preview] va afişa o versiune finală a sitului, iar modul [To Folder] va genera tot situl într-un director precizat de utilizator. Adresele vor fi modificate automat pentru a funcţiona pentru directorul nou. În partea de sus sunt dispuse taburile pentru construcţia sitului. Primul tab afişează raportul analizei documentului activ. El prezintă rezultatul interpretării documentului, paginile, butoanele şi elementele descoperite în fişierul PSD. Metoda este una bună pentru verificarea corectitudinii comenzilor introduse. Alături de aceste informaţii, raportul generat prezintă mărimea sitului şi problemele detectate. SiteGrinder poate genera pagini din mai multe fişiere PSD, programul presupunând că fişierul deschis şi activ din Pohotoshop este cel din care vrei să generezi pagini. În tabul [Photoshop Files] sunt prezentate toate fişierele deschise, putând adăuga altele noi prin apăsarea butonului [Add]. Toate paginile formate în document pot fi gestionate din fereastra [Pages]. Ea este utilă în special pentru cazurile în care îţi apar erori la generarea sitului şi când legăturile dintre butoane şi pagini nu sunt făcute corect.

Tabul [Buttons] permite asocierea rapidă a butoanelor cu link-urile corespondente. Poţi folosi această fereastră pentru a evita crearea straturilor text cu link-uri care trebuiesc redenumite. De aici vei putea asocia rapid adrese Web butoanelor, fără erori, şi vei avea acces rapid la cele 6 tipuri de link-uri pe care le poţi introduce în sit. Tab-ul [Text Buttons] îţi oferă un control mai mare asupra setărilor globale ale butoanelor, şi posibilitatea de a efectua modificări personalizate fiecăruia. Ultima categorie din taburile pluginului afişează caracteristicile compresiei. Poţi aplica unul dintre cele 12 moduri predefinite, pentru a comprima fişierele extrase din document şi a le optimiza pentru Web. Chiar dacă presupune acomodarea cu un sistem nou de lucru, interfaţa pluginului simplifică cu mult procesul de creare a paginii Web. De multe ori vei uita numele butoanelor, al linkurilor sau al paginilor, iar acesta este momentul în care va trebui să apelezi la lucrul din interfaţă.

Programul SiteGrinder este unul extrem de util. El ne oferă posibilitatea de a ne folosi de cunoştinţele pe care deja le avem, pentru a sări peste multe etape de învăţare. Timpul pierdut pentru a învăţa un nou program de dezvoltare a paginilor Web cu siguranţă este mare. Inovaţia constă în modul în care autorii lui au folosit uneltele deja existente şi tehnica de adaptare la acest caz specific: crearea paginilor Web. ■



Sit realizat integral cu SiteGrinder

Zoica Remus
remus@myc.ro

Opera 8.0 beta

Vorbeşte cu browserul tău!



În momentul în care s-a anunţat lansarea unei noi versiuni a browserului Opera, am fost interesat să văd dacă va aduce ceva nou, sau măcar dacă s-a lucrat la modificarea interfeţei, de care s-au plâns foarte mulţi utilizatori că ar fi prea încărcată şi nu prea "prietenoasă".

Aşteptările nu mi-au fost înşelate, încă dimpotrivă am fost mai mult decât surprins de noile facilităţi şi modificări. Inovaţia care cred că va revoluţiona modul în care utilizatorul interacţionează cu browserul este introducerea comenzilor vocale.

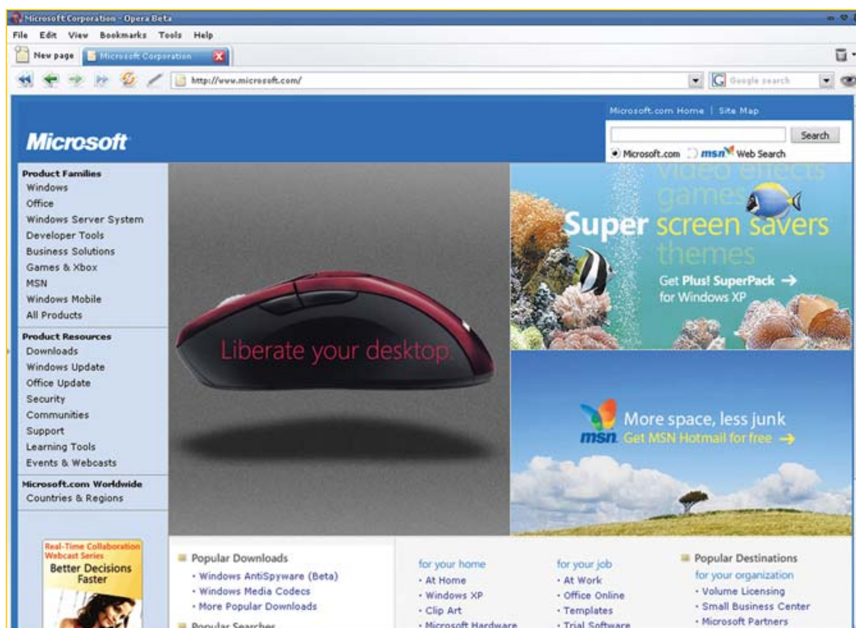
Imaginează-ţi că în viitorul cât de apropiat vei sta întins în pat, şi vei naviga (pe un monitor de 40 de inci) cu mâinile în buzunar, iar când te vei sătura de citit, vei rosti "Opera vorbeşte", iar navigatorul va începe să citească conţinutul paginii.

Înainte de a merge mai departe, am să reamintesc că vorbim despre o versiune beta, aşa că nu putem strâmba din nas în caz că apar ceva probleme până va fi lansată versiunea finală.

Am descărcat kitul de instalare de la adresa **http://www.opera.com/download/?ver=8.0b2**, executabil puţin mai mare de 3,5 MB. Instalarea este simplă şi decurge fără probleme. În cazul în care mai ai o altă versiune a navigatorului pe calculator, îţi recomand să instalezi versiunea beta într-un alt director.

Deoarece am descărcat şi instalat programul fără să ştiu altceva decât că vor fi disponibile comenzi vocale, am avut o a altă surpriză plăcută în momentul în care am rulat Opera 8.0 pentru prima dată: interfaţa implicită a fost simplificată! Iar acest lucru sunt sigur că va fi apreciat de mulţi dintre cei care se cramponau de acest aspect. Se pare că autorii programului nu au rămas indiferenţi la propunerile primite, şi au înţeles că este mai important să-i oferi utlizatorului o interfaţă simplă şi intuitivă care poate fi personalizată şi îmbogăţită de cei mai pretenţioşi, decât una complexă care poate fi simplificată.

Într-adevăr spaţiul de lucru este acum mult mai mare chiar şi pe un monitor de 17 inci. M-am plimbat puţin prin meniuri şi am găsit o oţiune nouă care uşurează foarte mult modul de vizualizare şi manevrare a paginilor. Şi anume, la meniul [View], opţiunea "Fit to window width". Aceasta înseamnă că în cazul în care sunt deschise



Interfaţa Opera 8.0 beta mult simplificată



Nu mai este nevoie de utilizarea derulării orizontale nici măcar în cazul a două pagini împărţite pe verticală

două pagini şi sunt împărţite pe verticală, textul se va întinde pe suprafaţa ferestrei nemaifiind necesară utilizarea scroll-ului orizontal. Mai mult, persoanele care au probleme cu vederea pot să mărească dimensiunea textului ([+]), şi în acest caz folosindu-se doar derularea verticală.

Dacă doreşti o listă completă cu modificările făcute în Opera 8.0 beta 2, o poţi găsi la adresa **www.opera.com/windows/changelogs/800b2/**.

Cineva spunea că dacă Opera ar fi fost un browser gratuit, atunci nimeni nu ar fi auzit de Firefox. Sincer să fiu, nu prea sunt de acord cu această afirmaţie, în primul rând pentru faptul că Firefox este totuşi un navigator solid, "de treabă" chiar, iar în al doilea rând nu trebuie să plăteşti cei 39 de dolari de fiecare dată când apare o nouă versiune de Opera. Cumperi o dată programul, iar upgrade-urile le primeşti gratuit.

În rest majoritatea opţiunilor sunt aceleaşi, meniurile sunt însă şi ele ceva mai aerisite. Următorul pas a fost să testez comenzile vocale (tehnologie furnizată de IBM), un lucru deosebit de interesant pentru un navigator. Versiunea în care sunt implementate comenzile vocale rulează doar pe sisteme Windows XP sau 2000.

Primul lucru pe care va trebui să-l faci este să accesezi meniul [Preferences] ([Ctrl] + [F12]), iar de aici să alegi opţiunea "Voice". În momentul în care bifezi opţiunea "Enable Voice", vei fi întrebat dacă doreşti să descarci şi să instalezi fişierele necesare pentru această opţiune. Este nevoie doar de o simplă confirmare, de restul operaţiunii ocupându-se programul.(imagine Opera voice download)

Trebuie să te avertizez de la început că lucrurile nu sunt chiar aşa de simple precum par. Pe de o parte e important să ţinem cont de faptul că este o versiune beta şi este plauzibil ca programul să fie îmbunătăţit pe viitor. Pe de altă parte însă, dacă nu ai un microfon de calitate şi o placă de sunet pe măsură, s-ar putea să ai ceva dureri de cap până vei reuşi să-i "comanzi" browserului câte ceva.

Personal, până am reuşit să profit de noile facilităţi introduse, am testat 4 microfoane pe 3 sisteme. Chiar dacă microfonul funcţionează, dacă vocea este recepţionată distorsionat, browserul nu va reacţiona, eventual îţi va spune că nu a înţeles comanda. Şi aceasta se întâmplă deoarece comenzile trebuiesc rostite clar şi tare, în caz contrar, după cum spuneam, browserul nu va reacţiona. Ideea principală este că va trebui să exersezi până vei obţine rezultate. A fost chiar amuzant să-i văd pe colegi cum încearcă tot felul de accente şi intonaţii, şi cum se enervează când de fiecare dată browserul le răspunde "Sorry, I did not understand!".

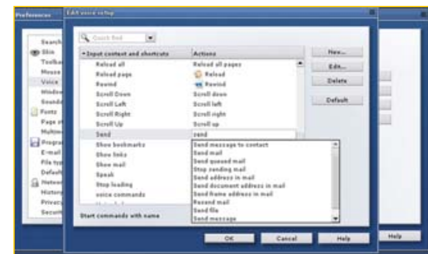
Cum procedăm

După ce fişierele necesare au fost instalate, ai două posibilităţi. Fie foloseşti butonul "Voice" de pe bara "View" (clic-dreapta pe bara de unelte, alege opţiunea "Customize", iar la "Toolbar" bifează opţiunea "View bar"), fie foloseşti butonul [Scroll Lock] de pe tastatură. Va trebui să apeşi unul dintre aceste butoane, să rosteşti comanda şi apoi să eliberezi butonul. Dacă ai rostit clar şi tare comanda, Opera va trebui să o execute. Dacă nu o execută, mai mult ca sigur că ai folosit un accent australian :-), sau există anumite probleme cu microfonul sau cu placa ta de sunet. Repet încă o dată: asigură-te că microfonul funcţionează bine înainte de a încerca aceste comenzi! Iniţial, când browserul nu reacţiona, am avut tendinţa să dau vina pe program, când de fapt problema era la placa de sunet.

La adresa **http://help.opera.com/Win dows/8.00/en/voice.html**, ai o listă completă de comenzi către paginile web. Pentru a se evita confuziile va trebui să rosteşti fiecare comandă începând cu termenul "Opera".

Modul în care începe discuţia cu browserul poate fi setat de la meniul [Tools] - [Preferences] - [Voice]. De aici poţi să alegi tipul vocii (bărbat sau femeie), tasta de iniţializare ([Scroll Lock], [Insert] sau nici una), modul de recepţionare a unei comenzi, iar setările avansate poţi să le reglezi de la meniul "Advanced".

Chiar dacă nu ai un microfon, poţi să testezi modul în care funcţionează programul. De exemplu, dacă selectezi un text şi apeşi tasta [V], browserul va începe să îţi citească textul selectat.



Asignarea unei comenzi vocale

Opera este cunoscut şi apreciat în primul rând pentru faptul că este extrem de personalizabil, nici comenzile vocale nefăcând excepţie de la această regulă. Pentru a adăuga unei acţiuni o comandă vocală, deschide meniul [Preferences] - [Voice] şi fă un dublu-clic pe opţiunea "Opera standard". În caseta care apare fă un clic pe opţiunea "Application", iar apoi adaugă o comandă vocală nouă apăsând butonul [New]. În cazul de faţă am ales comanda "Send". Apeşi butonul [Tab] şi apoi litera [G] pentru o listă a acţiunilor disponibile în program. Din această listă am ales opţiunea "Send Message". În acest fel, când voi dori să expediez un mesaj, îi voi spune browserului "Send", iar acesta va trimite mesajul.

Până nu vei încerca aceste comenzi nu vei realiza cât de spectaculoase sunt!

Momentan sunt disponibile doar comenzi în limba engleză, sper totuşi ca pe viitor să avem parte şi de alte limbi, poate chiar de limba română. Până atunci însă achiziţionează-ţi un microfon performant, şi explică-i browserului în limba engleză cine comandă la tine-n casă! ■

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

Paşii spre reuşită...
- asigură-te că pronunţi clar. La un microfon obişnuit, nu trebuie să ţipi, însă trebuie să rosteşti întreaga comandă fără ezitări;
- dacă browserul nu înţelege comanda, încearcă de mai multe ori până reuşeşti;
- verifică pentru a fi sigur că ai rostit întreaga comandă sau că nu ai combinat două comenzi;
- asigură-te că Opera recepţionează comanda. Dacă foloseşti o tastă ca şi scurtătură, şi nu auzi un "beep" când o apeşi, înseamnă că opţiunea "Enable Voice" nu este activată;
- pentru comenzile personalizate, alege cuvinte simple, uşor de pronunţat;
- de la meniul [Preferences] - [Voice] - [Advanced] poţi să modifici nivelul de acurateţe de care are nevoie navigatorul;
- nu în ultimul rând, ai răbdare şi exersează pentru a te familiariza cu aceste comenzi vocale, precum şi cu "vocea" browserului;



MojoWorld 3

- Lumi virtuale -

O fereastră către un univers paralel, aşa îşi descriu programatorii creaţia. Detalii infinite oriunde priveşti şi libertate de mişcare sunt principalele caracteristici ale lumii care poate fi construită în interiorul programului MojoWorld (**www.pandromeda.com**). Poţi crea extrem de uşor planete detaliate (la o rezoluţie infinită) la care să adaugi atmosfere, nori, soare, stele şi orice alte caracteristici. La ora actuală există multe generatoare de mediu înconjurător, MojoWorld se deosebeşte de acestea prin extinderea ideii de mediu înconjurător la planetă întreagă. De exemplu, în Bryce sau Vue (care a fost prezentat în revistă în luna ianuarie) mediul este văzut dintr-un "ochi" virtual plasat în mediul generat. În lumea MojoWorld, după ce iei decizia cu privire la structura planetei te poţi plimba pentru a găsi mediul înconjurător dorit. În Bryce şi Vue ai control mai mare asupra unei zone specifice. Este ciudat cum poţi construi o întreagă planetă, în care să te plimbi după bunul plac, să vezi munţii, pietrele, pământul şi apoi să o salvezi într-un fişier mic (de ordinul kilobiţilor). Mediul înconjurător realizabil în acest program este unul procedural, adică un mediu construit prin calcule matematice. El poate fi mărit şi micşorat în funcţie de complexitatea acestor calcule. Dezvoltatorul tehnologiei folosite în program este Dr. F Kenton Musgrave, cunoscut şi sub pseudonimul "Doc Mojo". El a fost autorul câtorva cărţi despre tehnologia de generare fractală a mediului înconjurător care stă la baza programelor de acest gen.

Planete în câteva secunde

Punctul de pornire este generarea unei planete. Pentru a uşura procesul de creare, dezvoltatorii programului ne-au pus la dispoziţie un asistent (Wizard) denumit [Planet Wizard]. Accesibil din meniul [File] - [New Using Planet Wizard], acesta îţi permite combinarea diferitelor tipuri de elemente caracteristice unei planete. Librăria pusă la dispoziţie cuprinde multe elemente, structurate pe 8 categorii de bază. Avem forma suprafeţei planetei - [Land Texture], pentru culoare [Land Material], putem defini nivelul de apă în caseta [Water], diferite caracteristici ale soarelui pot fi modificate în caseta [Sun]. Poţi adăuga chiar şi o lună din caseta [Moon] sau nori din caseta [Atmosphere]. În partea stângă-sus a interfeţei găsim o imagine de previzualizare pentru a ne contura o idee despre mediul realizat. Aceasta este randată în timp real, poţi creşte calitatea randării prin clic pe suprafaţa acesteia.

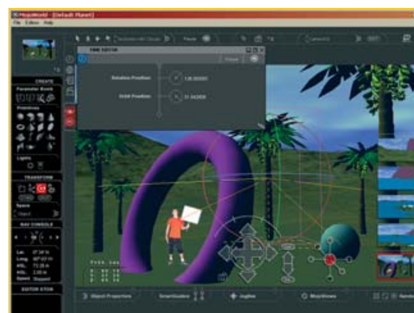
Interfaţa programului

Majoritatea programelor care lucrează cu grafica 3D sunt mai dificil de învăţat decât programele de design sau de editare 2D. Doar prin simplul fapt că a fost introdusă a treia dimensiune toate metodele de control se complică. Dezvoltatorii programului MojoWorld au privit această problemă din alt punct de vedere. Ei au creat un modul special pentru începători. Aici totul este simplificat, asemănător unui program de grafică 2D (precum Illustrator,









Photoshop, CorelDraw, sau Freehand). Denumit [Layout Mode] şi accesibil din meniul [File], acesta prezintă punctul de vedere al camerei ca o imagine în care poţi adăuga elemente exact ca într-un program obişnuit de grafică 2D. Aici lucrezi pe straturi, iar după efectuarea modificărilor te vei întoarce în lumea 3D, în care acestea vor fi dispuse pe cele 3 axe. În [Layout Mode] nu vei avea control asupra mişcării. Poţi explora alte locaţii ale planetei folosind unealta [RandomCam]. Aceasta va căuta aleator o imagine care conţine şi sol din planetă. Dacă nu va găsi din 10 încercări, va afişa o imagine numai cu oceanul generat. În acest mod vei face o poză în deşertul din Africa, vei sări în China şi vei face o poză unui lac, şi te vei întoarce în România pentru a fotografia Vârful Omu (asta doar dacă generezi planeta Terra).

Programul este structurat pe 3 module. Primul modul este [Layout]-ul descris mai sus. Din meniul [File] - [Got To Viewer] accesăm modulul de parcurgere a lumii create. Prin controlul de mişcare pus la dispoziţie în această fereastră poţi străbate foarte uşor planeta. JogNav este interfaţa din mijlocul ferestrei principale, pusă la dispoziţie pentru realizarea mişcării. Prin clic pe direcţiile dorite te vei mişca în mediul virtual. Rotind centrul vei mişca în stânga, dreapta, jos şi sus camera. Apăsând butoanele din lateral te vei înălţa sau vei coborî. Apăsând butoanele dispuse pe conturul cercului în exterior, te vei deplasa în cele 4 direcţii. Dacă apeşi tasta [Alt] săgeţile din interior se vor schimba pentru a putea seta înclinarea. Alături de JogNav există şi alte metode de deplasare: [Walk Mode] - metodă în care te deplasezi ca o persoană, [Fly Mode] - te deplasezi ca un avion şi [Ufo Mode] - mod în care te deplasezi ca un OZN. Al treilea modul este generatorul de detalii. Prin intermediul lui vei putea modifica diferite caracteristici ale scenei.

Randarea imaginii

După ce ai găsit mediul dorit şi ai plasat obiecte în scenă vei trece la etapa de randare. În MojoWorld poţi folosi 3 metode de randare: "Real-Time Renderer" (RTR), "Preview Renderer", sau "Photorealistic Renderer".

RTR-ul este conceput pentru explorarea în timp real a mediului. Acesta va afişa cu aproximaţie lumea virtuală, afişând cât mai repede detaliile. Atmosfera, norii şi alte caracteristici nu vor fi afişate în RTR. Pentru a forma o imagine care să le cuprindă va trebui să apelezi la motorul de randare denumit "Preview Renderer". Acesta va afişa o imagine mică randată la calitate ridicată în partea din stânga-sus a interfeţei.

Ea va fi randată automat la schimbarea unei caracteristici a scenei. Prin randarea folosind motorul "Photorealistic Renderer" vei obţine o imagine la calitate superioară, dar timpul de randare va fi extrem de mare pe un calculator normal.

Biblioteca Mojoworld

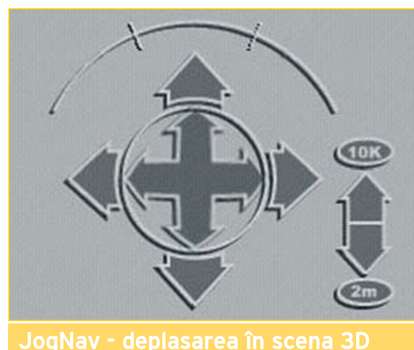
În subdirectorul [Libraryes] în directorul în care ai instalat programul sunt stocate toate fişierele care sunt folosite pentru a crea lumea virtuală. Poţi specifica alt director pentru stocare în fişierul cu numele Preferences.txt. Directorul este structurat pe categorii în care vei putea adăuga uşor alte elemente.

În prezent programul generează doar o planetă, dar pe viitor acesta va modela întregi sisteme şi galaxii, cu alte cuvinte, un univers întreg. Orice obiect sau fenomen văzut este un candidat pentru includerea în MojoWorld. În arhitectura programului pot fi implementate foarte uşor noile facilităţi, din această cauză, pe viitor ne aşteaptă multe surprize. ■

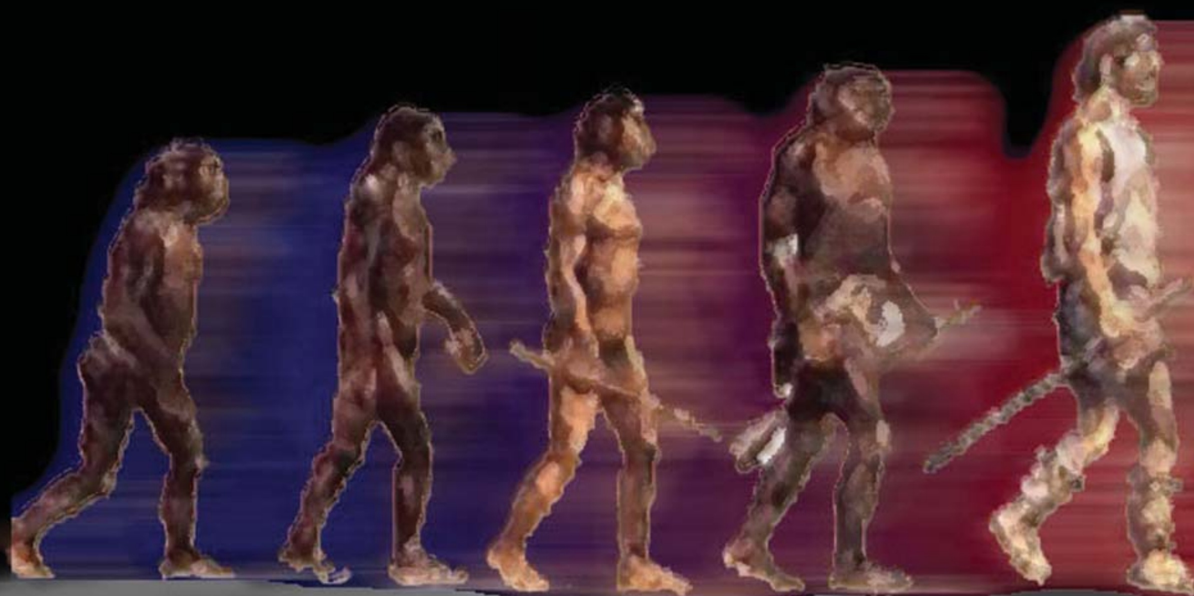
Remus Zoica
remus@myc.ro



Generarea planetelor



JogNav - deplasarea în scena 3D



Istoria Internetului

Partea a II-a

În luna mai a anului 1974, Bob Kahn şi Vint Cerf au publicat o lucrare denumită "A Protocol for Packet Network Interconnection", disponibilă integral la adresa **http://global.mci.com/us/enterprise/insight/cerfs_up/technical_writings/protocol_paper/index.xml?slide=1**, lucrare cam "greoaie", însă care merită citită deoarece descrie în detaliu designul şi implementarea unui program de control al transmisiei (TCP), care în 1978 se va despărţi în TCP şi IP.

ARPANET a dat naştere unui număr de protocoale legate în primul rând de schimbul de pachete. Astfel, unul dintre cele mai trainice rezultate a fost dezvoltarea unui protocol utilizator-reţea care a devenit interfaţa standard dintre utilizatori şi reţele, denumit "ITU-T Recommendation X.25". Acesta a fost şi baza pe care firma de consultanţă BBN (despre care am vorbit în numărul trecut) a deschis Telenet-ul, un serviciu comercial de schimb de pachete, care a devenit odată cu trecerea timpului parte a serviciului Sprint X.25.

Un an mai târziu, apare şi primul "mailing list" - un grup de discuţii pe o anumită temă prin intermediul mesajelor trimise prin e-mail; în momentul în care un mesaj este trimis pe o astfel de listă de e-mailuri, fiecare persoană înregistrată primeşte un mesaj - creat de Steve Walker. Einard Stefferud e persoana care şi-a luat rolul de moderator deoarece această listă nu a fost automată la început.

Trecuseră doar patru ani de când Tomlinson inventase programul de e-mail, şi a urmat ca John Vittal să se implice, să dezvolte şi să transforme programul într-unul cu o interfaţă prietenoasă şi care să ofere mai multe opţiuni. Deşi fuseseră adăugate opţiuni până când Vittal, tânăr programator la ISI (Information Sciences Institute) în cadrul Universităţii din California de Sud s-a pus să dezvolte MSG, acesta a fost primul program care a oferit funcţii de "filing", "forwarding" şi "replying".

Anul 1977 aduce RFC 733, standardul pentru formatele mesajelor text (specificaţiile e-mailului). La adresa **www.faqs.org/rfcs/rfc733.html** poţi să găseşti documentul integral. Lucrarea prezintă spaţiul de lucru, sintaxa, semantica şi se încheie cu câteva exemple concrete.

După ce în luna martie a anului 1978, TCP s-a împărţit în TCP şi IP, la 12 aprilie 1979, Kevin MacKenzie trimte un e-mail către MsgGroup în care sugerează utilizarea anumitor simboluri, de genul -), pentru ca textul să nu fie prea searbăd. Simbolul "-)" vroia să însemne "limba în bărbie". Problema a fost că în acel moment nimeni nu a părut interesat de idee, aşa că aceasta a rămas doar în stadiul de proiect. Abia 3 ani mai târziu, Scott Fahlman (socotit părintele emoticon-urilor) a propus utilizarea simbolurilor :-) şi :-(pentru a nu se mai isca discuţii interminabile atunci când cineva posta un text în glumă, iar alţii îl luau în serios. Fahlman nu avea să realizeze ce importanţă va avea acel mesaj, aşa că nu i-a dat atenţia cuvenită, iar acesta s-a pierdut. În cele din urmă, după mari eforturi, mesajul a fost recuperat. La adresa **www-2.cs.cmu.edu/~sef/Orig-Smiley.htm** poţi să citeşti mesajul original şi istoria buclucaşă de recuperare a acestuia.

Începutul anilor 1980 este unul destul de ghinionist, deoarece la data de 27 octombrie sistemul ARPANET este complet


Bob Taylor

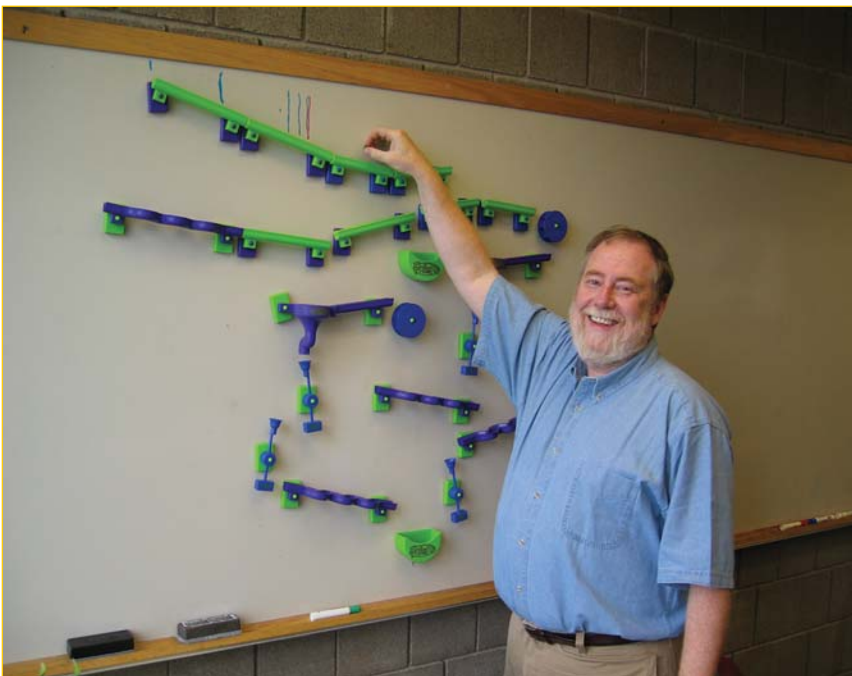
blocat de un virus (se pare că a fost vorba de un accident şi nu de intenţie), fiind necesare câreva zile până ce sistemul este pus din nou pe picioare. Tot în această perioadă au fost iniţiate două noi proiecte de reţelistică: BITNET (Because It's Time NETwork) şi CSNET (Computer Science NETwork). BITNET a început ca o reţea cooperativă la Universitatea City din New York, realizând prima conexiune către Yale. Aceasta a adoptat suita de protocoale IBM RSCS şi se baza pe conexiuni directe de linii închiriate între participanţi. Majoritatea conexiunilor BITNET originale făceau legăturile între calculatoare IBM performante din centrele universitare. Lucrurile aveau însă să se schimbe pe măsură ce implementările protocoalelor puneau la dispoziţie şi alte calculatoare. Un avantaj al acestei reţele era faptul că oferea utlizatorilor servicii unice de genul LISTSERV (o aplicaţie software de liste e-mail).

CSNET (Computer Science NETwork) a fost fondată de NSF (National Science Foundation) în primul rând pentru a furniza servicii de reţelistică (e-mail în special) universităţilor şi grupurilor de cercetare care nu aveau acces la ARPANET. CSNET folosea protocolul Phonenet MMDF, şi în premieră a utilizat TCP/IP prin X.25 (protocol de schimb al pachetelor de date) folosindu-se de reţele publice.

În 1982 DCA şi ARPA stabilesc TCP (Transmission Control Protocol - Protocolul de control al transmisiei) şi IP (Internet Protocol) ca suită de protocoale pentru ARPANET, cunoscute ca şi TCP/IP. Acest eveniment a dus la o primă definiţie a "internetului", un set de reţele interconectate (cele care foloseau TCP/IP), iar "Internet" - "interneturi" TCP/IP conectate între ele.

Tot în acest an este creat de EUUG (European Unix Users Group), Eunet (European UNIX Network) care furniza servicii de e-mail şi USENET (un sistem de mesagerie care foloseşte o reţea de calculatoare, de obicei Internetul, pentru a transfera mesaje organizate pe diferite teme).

În următorii doi ani au avut loc mai multe evenimente importante. Sunt conectate la reţea oraşul Stuttgart şi Korea, iar în acelaşi timp sunt realizate conexiuni noi între Olanda, Suedia, Danemarca şi Marea Britanie.


Fahlman Scott

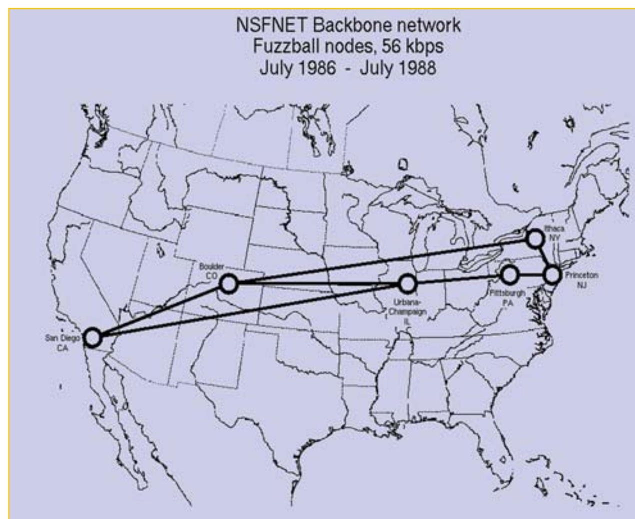
ARPANET avea să se despartă în ARPANET şi MILNET, cea din urmă unindu-se cu DDN (Defense Data Network) creată cu un an în urmă. Din cele 113 noduri existente, 68 au trecut în proprietatea MILNET.

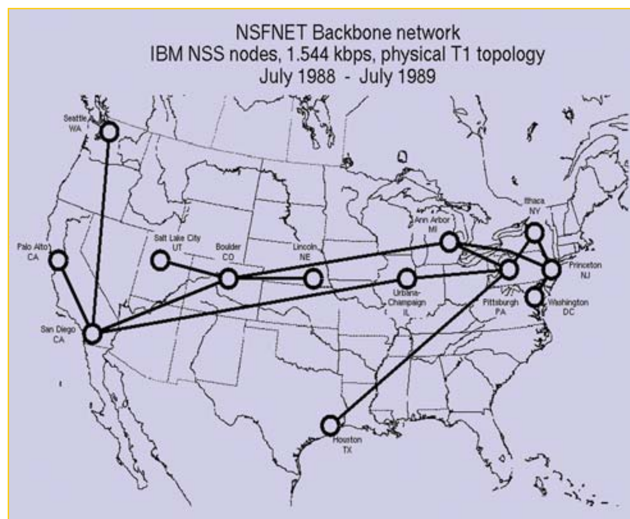
Apar şi staţiile "desktop" pe care rula Berkley UNIX (4.2 BSD), acesta incluzând software de reţea (la **www.daemonnews.org/199903/history.html** poţi să găseşti o istorie interesantă a sistemului UNIX, înainte de Berkeley, 1975-1984).

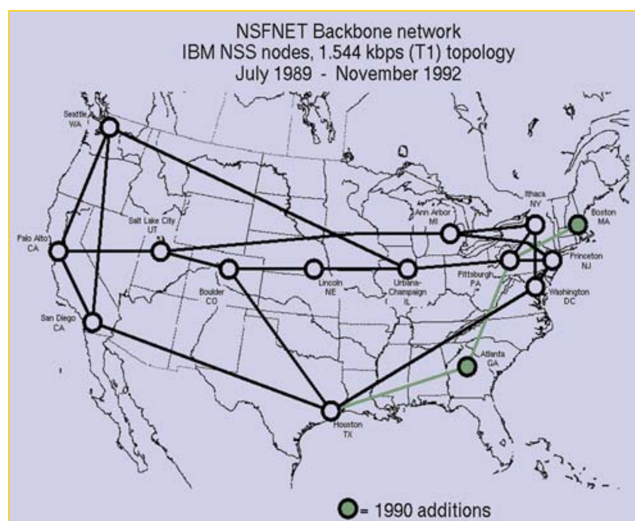
De fapt anii 1980, au fost marcanţi pentru explozia calculatoarelor, care aveau să devină în scurt timp nişte lucruri obişnuite în birourile importante, dar nu numai. Furnizarea de calculatoare şi programe pentru acestea a devenit cea mai importantă industrie în mai puţin de o decadă. Astfel, echipamentele de reţea erau o afacere profitabilă pentru ingineri limitaţi până atunci doar la calculatoare "mainframe". Xerox a fost compania care a sesizat pericolul care vine din partea calculatoarelor, şi temându-se ca nu cumva produsele sale să nu mai fie căutate (maşini de scris, copiatoare), l-a angajat pe Bob Taylor, director la IPTO (Information Processing Techniques Office) în cadrul ARPA în perioada 1965-1969, pentru a construi un centru de cercetare Xerox, în care cele mai luminate minţi să nu facă altceva decât cercetare şi dezvoltare în domeniul calculatoarelor şi tehnologiei. Astfel a apărut PARC (Palo Alto Research Center), unde au fost recrutaţi printre alţii, Jerry Elkind şi Severo Ornstein.

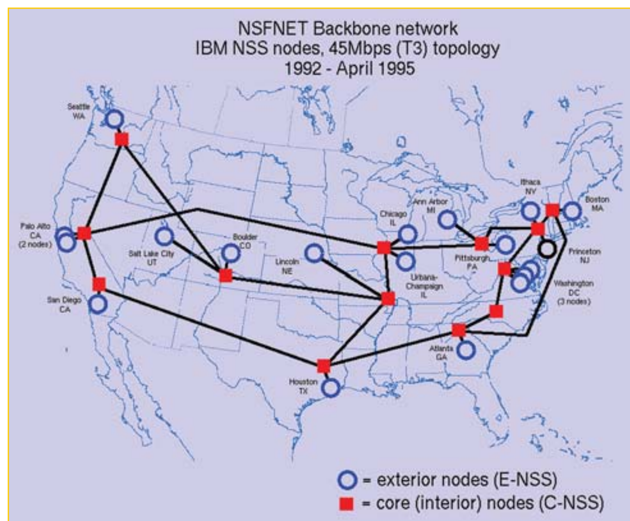
Atmosfera la PARC era deosebită, o mulţime de tehnicieni şi oameni de ştiinţă lucrând pentru viitorul calculatorului. În curând Xerox avea să ajungă aproape de talia IBM-ului, aici născîndu-se şi proiectul "Alto", cu motto-ul "Un calculator pe biroul fiecăruia!".

1984 este anul în care a fost introdus DNS-ul (Domain Name System). Acesta este un serviciu care indică modul în care numele sunt traduse în adrese IP, în acelaşi timp controlând şi livrarea corespunzătoare a e-mailurilor. Dacă un calculator nu se poate conecta la DNS, browserul nu va fi capabil să acceseze situri folosind cuvinte-cheie uşor de reţinut (la adresa **www.ripe.net/ripe/docs/ripe-192.html** găseşti o configurare simplă a unui DNS). Acum este depăşită şi graniţa celor 1000 de









NSFNET (National Scienci Foundation Network), înfiinţată în 1986. Pe aceste hărţi, poţi să urmăreşti evoluţia nodurilor reţelei "Backbone Fuzzball", începând cu liniile de 56 kbps şi ajungându-se în 1992-1995 la conexiuni T3 (45Mbps).

"gazde".

Un an mai târziu, la data de 15 martie 1985, symbolics.com devine primul domeniu înregistrat, urmând apoi cmu.edu, purdue.edu, rice.edu, berkeley.edu, ucla.edu, rutgers.edu, bbn.com, mit.edu, think.com, css.gov, mitre.org etc.

Canada a realizat în 1985 o mare performanţă reuşind într-un an să interconecteze universităţile din est cu cele din vest.

Un an mai târziu ia fiinţă NSFNET (National Science Foundation Network). Bazată pe modelul primitiv ARPANET care era axat pe o singură infrastructură pentru interconectarea campusurilor, NSFNET s-a concentrat pe o schemă în care clienţii regionali se conectează la backbone-ul NSFNET, iar la aceştia se pot conecta alţi clienţi. NSF a creat 5 supercentre (JVNC@Princeton, PSC@Pittsburgh, SDSC@UCSD, NCSA@UIUC, Theory Center@Cornell) pentru a putea furniza putere de procesare pentru toţi clienţii. Interconectarea se baza pe un backbone ("Fuzzball") de 56kb/s, ceea ce a permis o explozie de conexiuni, în special din partea universităţilor.

Pentru a ne putea da seama de modul şi viteza în care s-a dezvoltat Internetul, este suficient să precizez că în 1987 numărul "gazdelor" depăşeşte 10.000, ceea ce înseamnă că în mai puţin de 3 ani, acestea au crescut de 10 ori.

În 1988, când numărul ajunsese la 60.000 are loc un eveniment mai puţin fericit: peste 6.000 de calculatoare au fost infectate cu un vierme de Internet (denumit Morris Worm, după numele autorului), blocând aproape în totalitate sistemul.



Francis Litterio povesteşte pe pagina sa de Internet, **http://world.std.com/~franl/** ce s-a întâmplat: "Îmi aduc aminte ce s-a întâmplat. Obişnuit cu calculatorul, pentru mine fusese un eveniment deosebit, dar în 1988 Internetul era necunoscut chiar şi celor mai pretenţioşi reporteri, iar WWW-ul (World Wide Web) nu fusese încă inventat. Mi-aduc aminte că NBC Evening News au dedicat mai puţin de 30 de secunde acestui


Robert Morris

eveniment. Dacă un dezastru de aceeaşi amploare ar avea loc în zilele noastre, preşedintele SUA ar ţine probabil o conferinţă de presă în care să calmeze populaţia..." […] "În seara zilei de 2 noiembrie 1988, un program care se autocopia a fost lansat pe Internet. Programul, un vierme de Internet, <<a invadat>> calculatoare VAX şi Sun-3 pe care rula Berkeley UNIX, şi s-a folosit de resursele acestora pentru a ataca alte calculatoare. În câteva ore, programul s-a răspândit în întreaga Americă, infectând sute de mii de calculatoare, majoritatea dintre acestea devenind inactive". […] "3 noiembrie 1988 este deja cunoscută ca <<joia neagă>>. Administratorii de sistem din toată ţara au lucrat din greu în acea zi şi au descoperit că reţelele de calculatoare erau supraîncărcate. Dacă s-au putut loga şi au generat o listă de activitate, au observat mii de procese de tip <<shell>> (interpretori de comenzi). În momentul în care au încercat să închidă procesele, acestea reapăreau cu o viteză şi mai mare. Nici măcar restartarea calculatoarelor n-a avut nici un efect, deoarece în câteva minute de la repornire, sistemele erau din nou supraîncărcate de aceste procese misterioase. De fapt, calculatoarele fuseseră invadate de un vierme de Internet. Acesta este un program care se propagă printr-o reţea, folosindu-se de resursele unui sistem pentru a-l ataca pe altul. (Virusul, în comparaţie cu viermele de Internet, este un program care se inserează într-un alt program). Viermele a profitat de găurile de securitate ale sistemelor pe care rula BSD UNIX 4.2, 4.3 sau SunOS. Aceste găuri i-au permis conectarea la alte calculatoare din reţea, trecerea de pasul de autentificare, copierea iar apoi atacul asupra altor sisteme. Supraîncărcarea s-a produs din cauza faptului că viermii se răspândeau în progresie geometrică. Internetul nu fusese atacat atât de puternic până în acel moment, cu toate că existaseră diverse speculaţii că se pregăteşte un astfel de atac. Majoritatea administratorilor de sistem nu erau familiari cu conceptul de viermi de Internet, şi a durat o perioadă până ce şi-au dat seama ce se întâmplă şi ce ar fi de făcut".


Oikariner Jarkko

Întreaga poveste prezentată detaliat şi care merită citită o găseşti la adresa **http://world.std.com/~franl/worm.htm**.

În urma acestui incident, DARPA fondează CERT (Computer Emergency Response Team - **www.cert.org**), un centru de expertiză în securitate pe Internet, organizaţie care operează şi în 2005. Între timp, backbone-ul NSFNET este upgradat la T1 (1,544 Mbps).

O altă organizaţie importantă a fost IANA (Internet Assigned Numbers Authority - **www.iana.org**). Aceasta poate fi considerată coloana vertebrală a Internetului, fiind responsabilă cu administrarea adreselor de Internet, a numelor de domenii şi aspectelor legate de protocoale. Locul acesteia a fost luat de ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers), organizaţie fondată câţiva ani mai târziu.

O persoană marcantă atât pentru această organizaţie, cât şi pentru evoluţia Internetului, a fost Dr. Jonathan B. Postel. Director al diviziei Computer Networks la ISI (Information Sciences Institute) în cadrul Universităţii Southern Carolina, şi director al IANA, Postel a fost răsplătit în 1998 pentru contribuţia sa la evoluţia Internetului cu medalia de argint a ITU (International Telecommunication Union). Pentru o descriere mai detaliată a activităţii acestuia poţi să vizitezi adresa **www.postel.org/remembrances/iana-pr102098.html**.


John Postel

Fanii mircului vor trebui să reţină anul "de graţie" 1988, fiindcă în acest an a fost dezvoltat IRC-ul (Internet Relay Chat), de către Jarkko Oikarinen. Jarkko povesteşte cum a început totul pe situl **www.irc.org/history_docs/jarkko.html**: "[...] Lucram în vara anului 1988 la DIPS (Department of Information Processing Science) la Universitatea din Oulu. Cum nu prea aveam multe de făcut (administram serverul Sun al departamentului), m-am apucat să creez un program de comunicare, care avea ca scop să facă OuluBox puţin mai utilizabil. Scopul era să transforme ştirile USENET în discuţii în timp real. Jyrki Kuoppala (jkp@cs.hut.fi) implementase un program de expediere a mesajelor către alte calculatoare (rmsg), însă nu avea implementat conceptul de canal, aşa că era utilizat pentru comunicaţii de la o persoană la alta...". În continuare, Jarkko relatează modul în care IRC-ul s-a răspândit mai întâi în Finlanda, iar apoi şi în alte zone.

Nu în ultimul rând, 1988 a fost anul în care s-au conectat la NSFNET, Canada, Danemarca, Franţa, Islanda, Norvegia şi Suedia. ■

(continuarea în numerele următoare)

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

Procesoare Intel:

Generaţia veche vs. generaţia nouă!



Noua serie 6XX de procesoare Intel Pentium 4 şi Ediţia Extremă de 3,73 GHz pusă la grea încercare!

Datorită faptului că anul trecut Intel realiza că are probleme cu frecvenţa de tact a procesoarelor Pentium şi că această frecvenţă momentan nu mai poate fi mărită, au decis să urmeze ideea celor de la AMD de a numerota procesoarele în funcţie de puterea de procesare a acestora. Intel a anunţat de curând noua serie 6XX de procesoare Pentium 4 bazate pe un nou nucleu cunoscut ca şi Prescott 2M. Astfel, noul procesor înglobează o memorie cache L2 mai mare, tehnologia Enhanced Memory 64 şi suportă Enhanced Intel SpeedStep, care sunt tehnologii noi pe piaţa desktop-urilor. O dată cu lansarea noii serii 6, Intel a promovat şi o nouă versiune a procesorului Pentium 4 Extreme Edition, care este tactat la o frecvenţă mai mare şi suportă un FSB mai mare în comparaţie cu noile procesoare Pentium 4 din seria 6. Succesul indiscutabil al procesorelor AMD, a făcut ca procesoarele Pentium 4 să nu mai fie cea mai bună alegere! Procesoarele de top Athlon 64 depăşesc în unele teste soluţiile similare de la Intel şi oferă o funcţionalitate mai mare. Evident, Intel încearcă acum să capteze atenţia posesorilor de procesoare AMD printr-o ofertă mult mai cuprinzătoare. Lansând procesoarele Prescott 2M cu o memorie cache L2 mai mare şi prin introducerea noii tehnologii Enhanced Memory 64 şi Enhanced Intel SpeedStep ca o replică la tehnologia implementată în procesoarele AMD 64, Cool'n'Quiet. În acest articol, voi pune în evidenţă noile soluţii de la Intel, noile caracteristici implementate de Intel în procesoarele Pentium 4 cu nucleu Prescott 2M, precum şi performanţa obţinută de Pentium 4 6XX şi Pentium 4 Extreme Edition, abilitatea acestora de a se plasa în faţa soluţiilor de la AMD, Athlon 64 şi Athlon 64 FX.

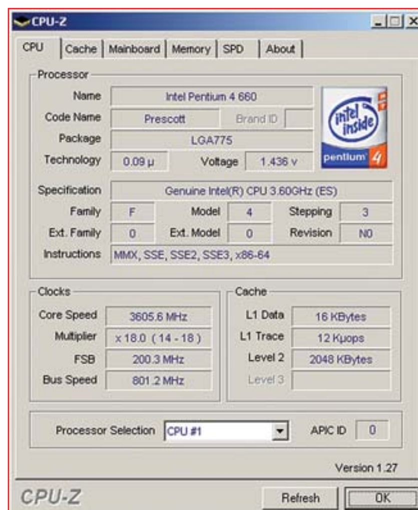
Pentium 4 6XX şi Pentium 4 Extreme Edition 3,73GHz în detaliu...

Pe 20 februarie 2005, Intel anunţa oficial lansarea noilor procesoare Pentium 4 Extreme Edition 3,73GHz şi a seriei 6XX. Aceste procesoare sunt bazate pe acelaşi nucleu alias Prescott 2M, cu un cache L2 mai mare de 2MB. Procesoarele sunt fabricate în procesul de 90nm. Seria 6XX de procesoare Pentium 4 include câteva modele operând la frecvenţe cuprinse între 3 şi 3,6 GHz. Toate procesoarele din această serie au un FSB de 200MHz. Cel mai mic model este numerotat cu 630, având o frecvenţă de 3,2 GHz - modelul 640, este tactat la 3,4 GHz - 650, iar modelul de 3,6 GHz este numerotat cu 660. Tehnologia integrată în seria 6, Enhanced Memory 64 Technology (EM64T) - este de fapt extensia de 64 biţi care este analogă cu extensia procesoarelor AMD64. Astfel, de acum şi procesorele Intel din seria 6 sunt compatibile Windows XP Professional x64 Edition. Avantajul acestui sistem de operare pe 64 de biţi este în primul rând că poate opera cu peste 4 GB de RAM. Al doilea avantaj al procesoarelor din seria 6 este tehnologia Enhanced Intel SpeedStep (EIST). Această tehnologie este identică cu cea implementată în procesoarele mobile Intel, care permit acum procesoarelor Pentium 4 din seria 6 să-şi

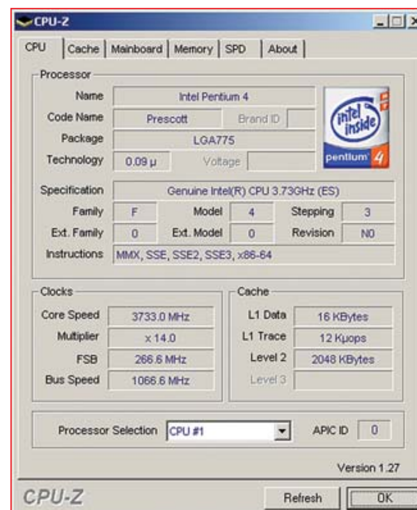
reducă frecvenţa automat când nu este necesară performanţă maximă. Această tehnică reduce semnificativ emisia de căldură şi consumul de energie pe parcursul operării.

Noul procesor extrem este tactat la 3,73GHz şi are o frecvenţă QPB de 1066MHz (FSB de 266MHz). Singura diferenţă între acest procesor şi cele din seria 6 este că nu suportă tehnologia EIST.

Mai jos am am făcut capturi de ecran cu informaţii despre procesoarele Pentium 4 Extreme Edition 3.73GHz şi Pentium 4 660 pe care le oferă utilitarul de diagnosticare CPU-Z ☞



Intel Pentium 4 660



Intel Pentium 4 Extreme Edition 3.73GHz

Caracteristici proceasoare Intel:

	Pentium 4XX	Pentium 4 6XX	Pentium 4 Extreme Edition 3.73 GHz
Slot	LGA775	LGA775	LGA775
Numerotare procesoare	570, 560, 550, 540, 530, 520	660, 650, 640, 630	Nu
Frecvenţă de tact	2.8 - 3.8 GHz	3.0 - 3.6 GHz	3.73 GHz
Frecvenţă QPB	800 MHz	800 MHz	1066 MHz
Nucleu	Prescott	Prescott 2M	Prescott 2M
Proces de producţie	90nm	90nm	90nm
L1 cache	16 KB	16 KB	16 KB
Trace cache	12000 micro-ops	12000 micro-ops	12000 micro-ops
L2 cache	1024 KB	2048 KB	2048 KB
EM64T	Nu	Da	Da
XD-bit	Da	Da	Da
EIST	Nu	Da	Nu
Hyper-Threading	Da	Da	Da
Instrucţiuni SIMD suportate	SSE, SSE2, SSE3	SSE, SSE2, SSE3	SSE, SSE2, SSE3
Număr de tranzistoare	125 milioane	169 milioane	169 milioane
Mărimea pastilei	112 mm pătraţi	135 mm pătraţi	135 mm pătraţi


Pentium 4 570, Pentium 4 660, Pentium 4 Extreme Edition 3.73 GHz

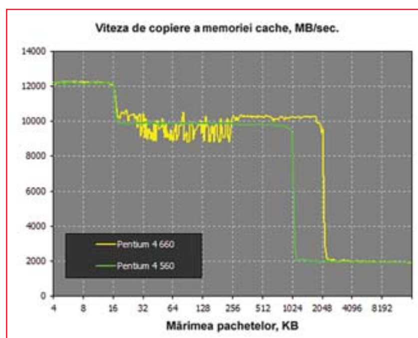
Noile procesoare au aproape aceleaşi caracteristici termice ca şi familia de procesoare 5. Procesoarele din familia 6 care operează până la frecventa de 3,4 GHz au o pierdere termică de 84W, iar cele care depăşesc această frecvenţă, inclusiv noul Pentium 4 Extreme Edition 3,73GHz, au o pierdere termică de 115W.

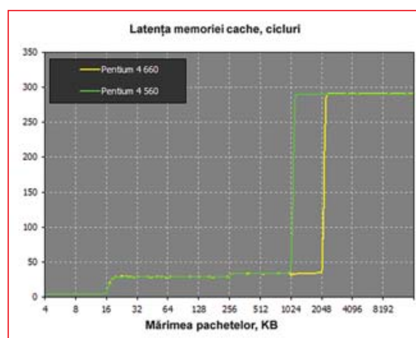
Nucleul Prescott 2M: diferă faţă de cel al Prescott-ului doar prin mărimea cache-ului L2!

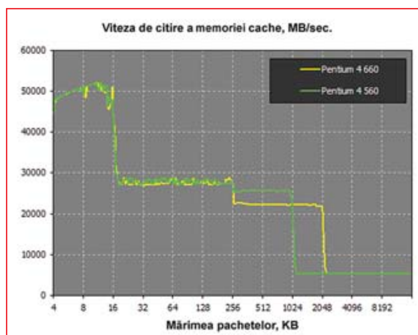
Diferenţa între cele două generaţii de procesoare Prescott, este memoria cache L2, care este dublă. Pentru a înţelege mai uşor cum este structurată memorie nucleului Prescott 2M, am rulat din nou utilitarul CPU-Z în cazul ambelor nuclee.

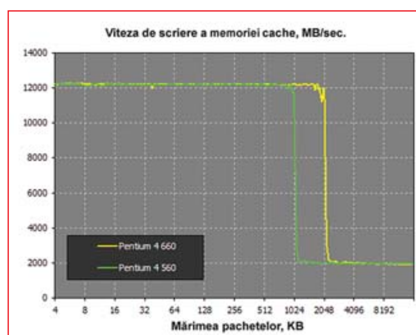


După cum se poate observa, Prescott 2M şi Prescott au aceeaşi structură a memoriei cache L2, diferenţa fiind doar mărimea acesteia. Pentru a testa viteza cache-ului a ambelor procesoare Pentium 4 560 şi Pentium 4 660 am folosit utilitarul Cache Burst 32.









În concordanţă cu rezultatele obţinute, viteza de citire a memorie cache integrată în procesorul Pentium 4 660 este mai mică decât cea a nucleului Prescott (Pentium 4 560). În acelaşi timp viteza de scriere cât şi latenţa sunt mai mici. La copiere, memoria cache a nucleului Prescott 2M este cu ceva mai rapidă decât memoria integrată în obişnuitul Prescott. Mărirea memorie cache L2 la noile procesore Pentium 4 din seria 6 a rezultat într-o schimbare arhitecturală, care afectează performanţa acesteia în timpul procesării de date. Iar această schimbare nu este deloc benefică noilor procesoare Intel!

Caracteristici termice şi consumul de energie

Pentru a testa noile tehnologii implementate în procesoarele Pentium 4 6XX, am folosit următorul sistem de test:

Placă de bază: ASUS P5AD2-E Premium (LGA775, i925XE Express);

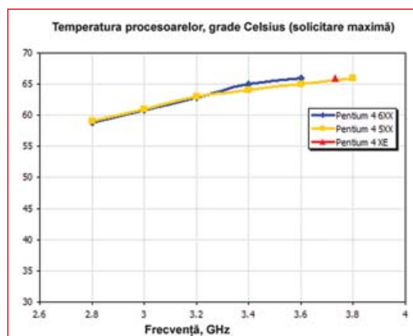
Memorie: 1024MB DDR2-533 SDRAM (OCZ PC2 4300, 2 x 512MB, 4-4-4-11);

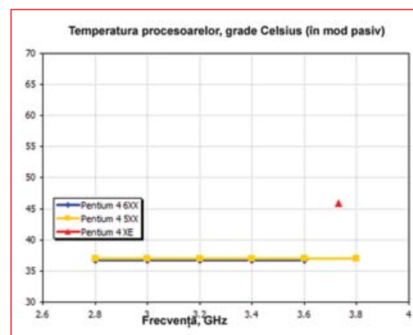
Placă grafică: PowerColor RADEON X800 XT (PCI-E x16);

Hard disc: Maxtor MaXLine III 250GB (SATA150).

Pentru început am măsurat temperatura procesoarelor Pentium 4 din seria 6 şi Pentium 4 din seria 5. În cadrul acestui test am folosit coolerul inclus în pachetul box LGA775. Am măsurat temperaturile în două moduri: în modul pasiv şi în cazul în care procesorul este solicitat la maximum. Pe lângă temperaturile procesoarelor Pentium 4 5XX şi 6XX, am măsurat şi temperatura procesorului Pentium 4 Extreme Edition 3.73GHz.

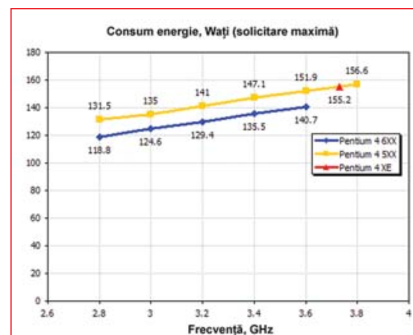
După cum se observă, procesoarele

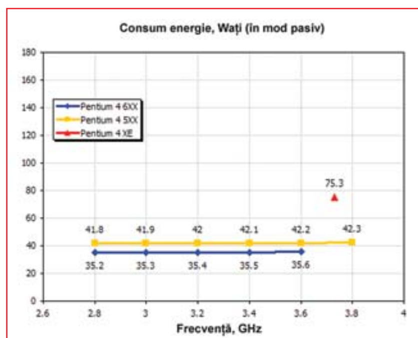




Pentium 4 5XX şi Pentium 4 6XX care operează la aceeaşi frecvenţă disipă aproape aceeaşi temperatură în ambele moduri, ceea ce înseamnă că mărimea memoriei cache L2 nu afectează caracteristicile noilor procesoare. Pe lângă măsurarea temperaturilor, am evaluat şi consumul procesoarelor Pentium 4 cu nuclee Prescott şi Prescott 2M.

Rzultatele obţinute de procesoare nu





diferă cu mult de cele pe care le-am văzut în cazul în care am măsurat temperatura acestora. Oricum trebuie să subliniez că noul Prescott 2M consumă mai puţină energie decât obişnuitul nucleu Prescott chiar în ciuda faptului că are un număr mai ridicat de tranzistoare. De aceea, cred că această rezervă permite noilor Procesoare Pentium 4 6XX să fie mai supratactabile.

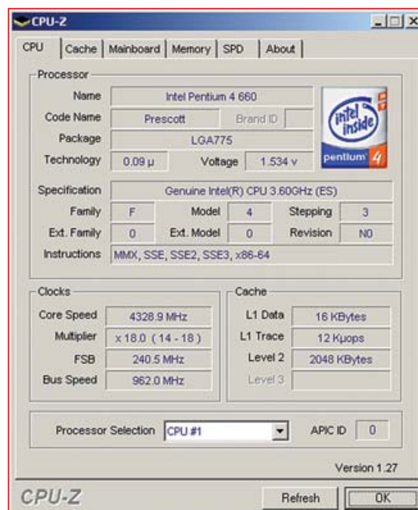
Supratactarea

Pentru a evalua rezerva de supratactare a noului Prescott 2M, am testat procesorul Pentium 4 660 care operează în mod normal la frecvenţa nominală de 3,6GHz. Sistemul de test pe care l-am folosit în cadrul acestui test este următorul:

Procesor: Intel Pentium 4 660 (3,6GHz);
Placă de bază: ASUS P5AD2-E Premium (LGA775, i925XE Express);
Memorie: 1024MB DDR2-667 (Corsair XMS2-5300, 2 x 512MB, 4-4-4-12);
Placă grafică: PowerColor RADEON X800 XT (PCI-E x16);
Hard disc: Maxtor MaXLine III 250GB (SATA150).

Pentru a răci procesorul Pentium 4 660 pe parcursul experimentului de supratactare am folosit un coolerul de la Zalman: CNPS7700Cu. Nu am crescut tensiunea nucleului pe parcuscursul supratactării. Am supratactat frecvenţa FSB-ului peste 200 MHz, iar frecvenţele nominale ale sloturilor PCI Express şi PCI au fost blocate la 100MHz, respectiv 33 MHz.

După supratactare, utilitarul CPU-Z prezenta detaliile procesorului astfel:



Astfel, am putut supratacta procesorul Pentium 4 660 care operează în mod normal la frecvenţa de 3,6 GHz la 4,33GHz. Este un rezultat foarte bun, care dovedeşte că nucleul Prescott 2M ascunde un potenţial bun de supratactare. Ceea ce transformă, modele mai lente de Pentium 4 6XX în soluţii foarte interesante pentru supratactare.

Cum am testat?

Pentru a compara performanţa noilor procesoare am folosit două procesoare de top din seria 6XX şi Intel Pentium 4 Extreme Edition 3,73GHz. Pe acestea din urmă le-am comparat cu vechea generaţie de procesoare din seria 5 cât şi cu soluţiile competitive de la AMD:

Procesoare:
AMD Athlon 64 FX-55 (Soclul 939, 1024KB L2, 2,6GHz);
AMD Athlon 64 4000+ (Soclul 939, 1024KB L2, 2,4GHz);
AMD Athlon 64 3800+ (Soclul 939, 512KB L2, 2,4GHz);
AMD Athlon 64 3500+ (Soclul 939, 512KB L2, 2,2GHz);
Intel Pentium 4 570 (LGA775, 1024KB L2, 3,8 GHz);
Intel Pentium 4 560 (LGA775, 1024KB L2, 3,6 GHz);
Intel Pentium 4 550 (LGA775, 1024KB L2, 3,4 GHz);
Intel Pentium 4 660 (LGA775, 2048KB L2, 3,6 GHz);
Intel Pentium 4 650 (LGA775, 2048KB L2, 3,4 GHz);
Intel Pentium 4 Extreme Edition 3,46GHz (LGA775, 2048KB L3, FSB 1066MHz);
Intel Pentium 4 Extreme Edition 3,73GHz (LGA775, 2048KB L2, FSB 1066MHz);

Plăci de bază:
EPoX 9NPA Ultra (Soclul 939, NVIDIA nForce4 Ultra);
Intel Desktop Board D925XECV2 (LGA775, i925XE Express).

Memorie:
1024MB DDR400 SDRAM (Corsair CMX512-3200XLPRO, 2 x 512MB, 2-2-2-10);
1024MB DDR2-533 SDRAM (OCZ PC2 4300, 2 x 512MB, 4-4-4-11).

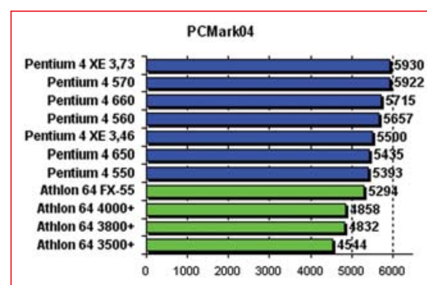
Placă grafică: PowerColor RADEON X800 XT (PCI-E x16).

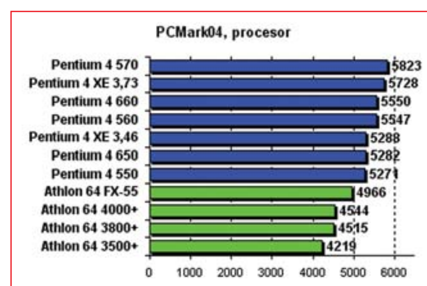
Hard disc: Maxtor MaXLine III 250GB (SATA150).

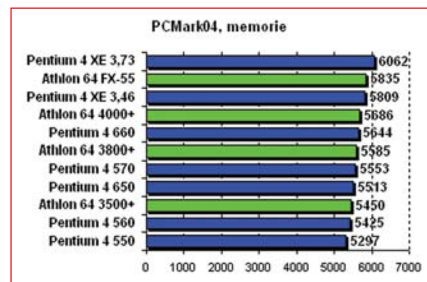
Am rulat testele în MS Windows XP SP2 cu DirectX 9.0c

Rezultate teste

Sintetice



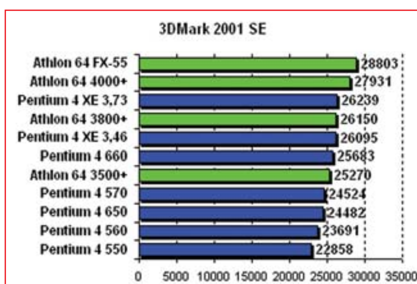




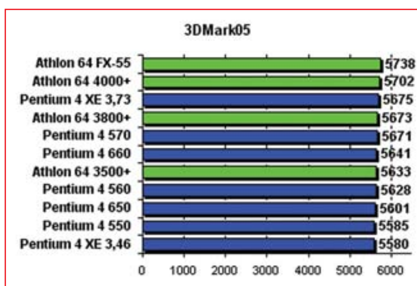
Testul PCMark04 utilizează din plin tehnologia Hyper-Threading, care conferă procesoarelor Intel posibilitatea de a obţine un rezultat mult mai bun în acest pachet de

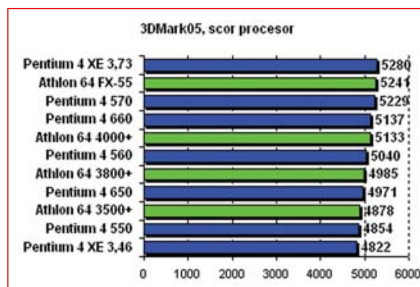
teste. Aici, diferenţa de performanţă dintre cele două familii de procesoare Intel este infimă, în ciuda faptului că memoria cache L2 este dublă la procesoarele din seria 6, asta în timp ce procesorul extrem la 3,73 GHz îşi depăşeşte predecesorul Pentium 4 Extreme Edition 3.46GHz cu nucleu Gallatin, în tot pachetul de teste din PCMark04.

Rezultatul obţinut în subtestul de memorie de noile procesoare Pentium 4 6XX, le-a permis acestora să depăşească performanţa deţinută de procesoarelor AMD64 care au fost întotdeauna pe prima poziţie în acest test datorită controlerului de memorie integrat. În altă ordine de idei, utilizarea unui cache L2 mai mare elimină latenţa mare a memorilor DDR 2, care se utilizează în sistemele contemporane Pentium 4.



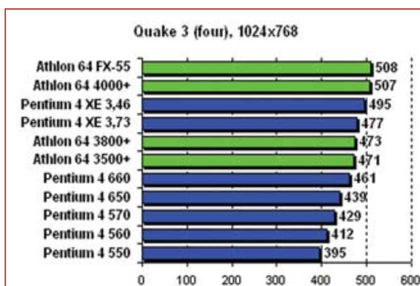
Vechiul test 3DMark2001 încă este destul de popular. De obicei, poziţia de lider în acest test este ocupată întotdeauna de procesoarele Athlon 64. Însă, utilizarea unui cache L2 mai mare a permis procesoarelor Intel să-şi îmbunătăţească performanţa, şi astfel Pentium 4 660 a depăşit performanţa obţinută de Athlon 64 3500+, iar Pentium 4 Extreme Edition 3.73GHz este cu puţin peste rezultatul obţinut de Athlon 64 3800+. Nu pot spune că aceste rezultate sunt un succes indiscutabil al companiei Intel, însă este evident că o memorie cache mai mare are un efect pozitiv, mai ales în jocuri.

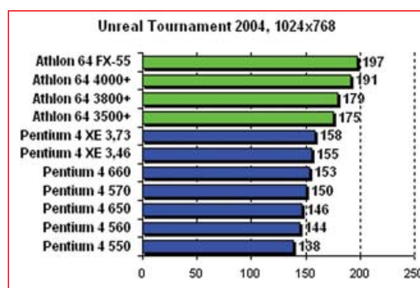


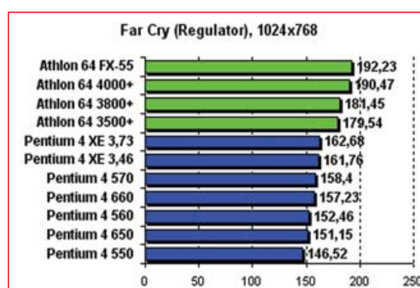


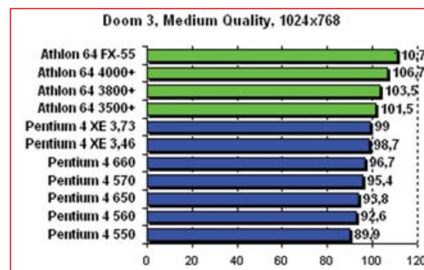
Rezultatele obţinute în pachetul FutureMark 3DMark05 indică din nou că o memorie cache L2 mai mare este mai eficientă în jocuri. Cu toate că 660 are un cache dublu comparativ cu cel al lui 570 care este tactat cu 200MHz mai mult ca şi 660, acesta s-a subclasat în acest test. Din nou AMD îşi păstrează poziţia de lider în segmentul jocuri, doar în subtestul lui 3DMARK'05, Pentium 4 Extreme Edition 3.73GHz depăşeşte cea mai puternică soluţie de la AMD, Athlon 64 FX-55.

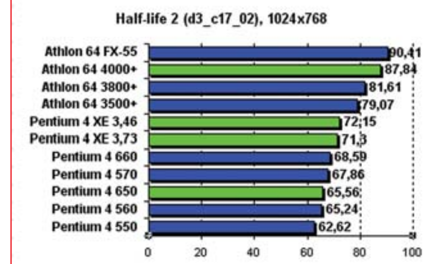
Jocuri





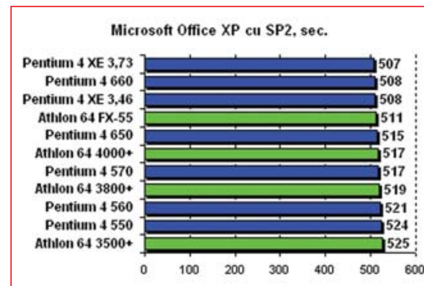




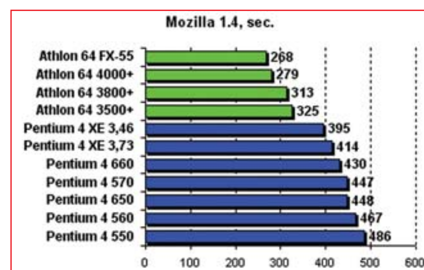


Fără dubii, procesoarele Athlon 64, sunt cele mai bune în jocuri. Lansarea seriei de procesoare Pentium 4 6XX şi a lui Pentium 4 Extreme Edition 3,73GHz nu a schimbat cu nimic situaţia. Din nou procesoarele Intel cu cache L2 mai mare şi-au depăşit predecesorii cu 3, până la 6 procente în jocuri. Chiar şi noul procesor extrem nu a reuşit să salveze situaţia, performanţa acestuia fiind mai slabă ca şi a procesorului Athlon 64 3500+.

Aplicaţii de birotică

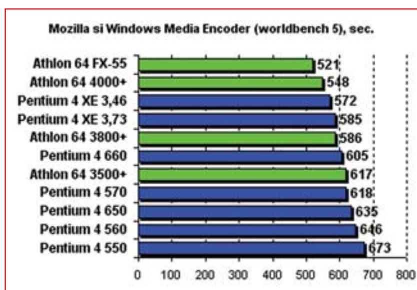


În acest test diferenţa între procesoare este infimă, cu toate acestea, procesoarele Intel îşi păstrează poziţia de lider.

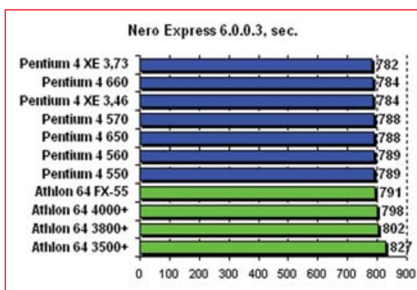


Redarea paginilor Web în unul dintre cele mai populare browsere - Mozilla -pro-

cesoarele Athon 64 rulează în acest caz mai rapid decât Intel.

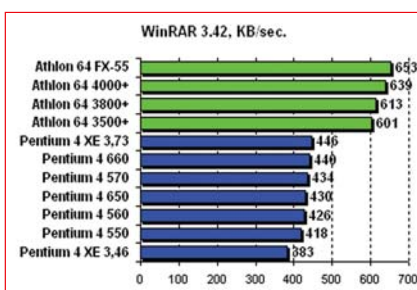


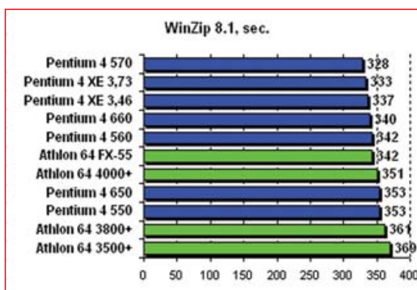
Din nou procesoarele Intel se dovedesc mai lente în cazul unui proces care rulează în background când navighezi pe diverse situri.



În schimb, procesoarele Intel sunt ideale pentru aplicaţia Nero, de inscripţionare a CD-urilor sau a DVD-urilor.

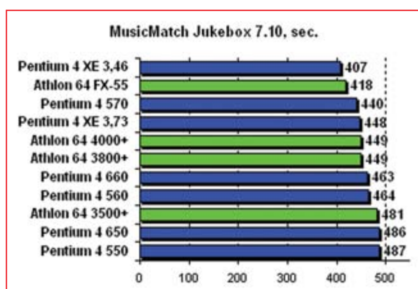
Compresii de date

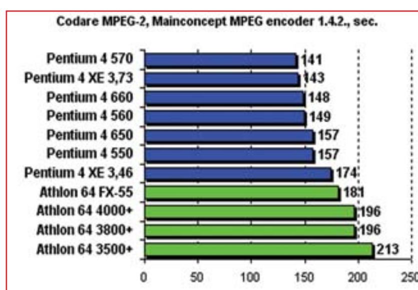


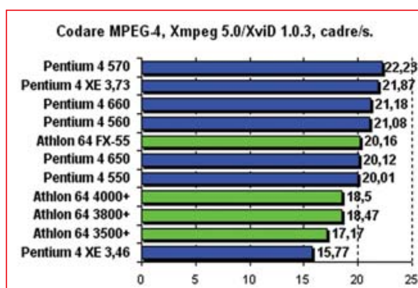


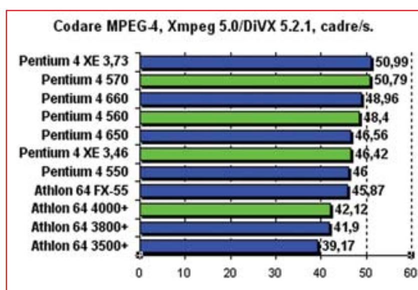
Viteza aplicaţiilor de compresie şi arhivare a datelor depinde foarte mult de algoritmii utilizaţi. După cum observăm, WinZip a fost optimizat mai mult pentru procesoarele Intel, în timp ce WinRAR operează mai repede pe procesoarele Athlon 64. În concordanţă cu rezultatele obţinute de Intel în WinRAR, cache-ul L2 mai mare îmbunătăţeşte performanţa seriei 6 faţa de seria 5 cu doar 3 procente.

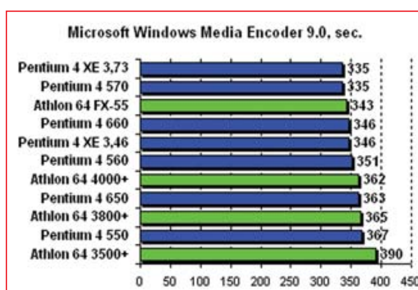
Codare audio şi video







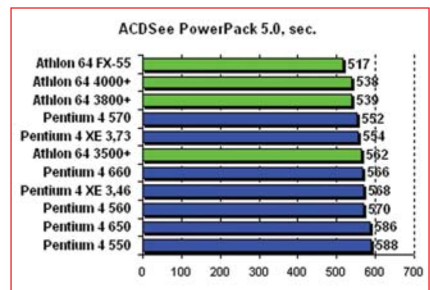


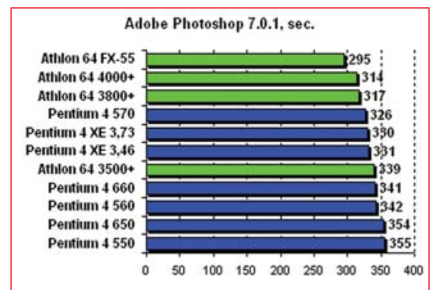


Intel este un câştigător indiscutabil în aplicaţiile de codare video. Aplicaţiile care sunt folosite pentru compresia video sunt optimizate pentru arhitectura NetBurst şi deseori pentru instrucţiuniile SSE3, care îmbunătăţesc notabil performanţa procesoarelor. De aceea, culoarea albastră ocupă poziţiile de top ale tabelelor! Cât despre codarea în formatul mp3, Intel şi AMD sunt aproape egale.

Cât despre procesoarele Pentium 4 6XX, acestea sunt doar cu puţin mai rapide ca şi procesoarele Pentium 4 5XX în aplicaţiile de codare audio şi video. Dublarea memoriei cache L2 a îmbunătăţit performanţa noii serii de procesoare Intel doar cu un procent.

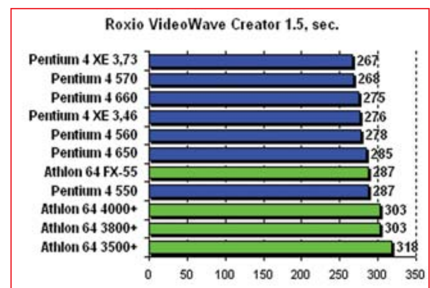
Editare de imagini

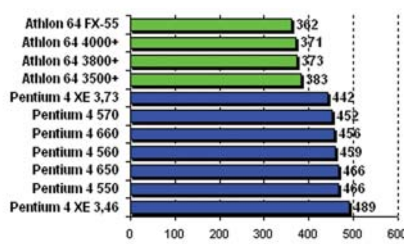




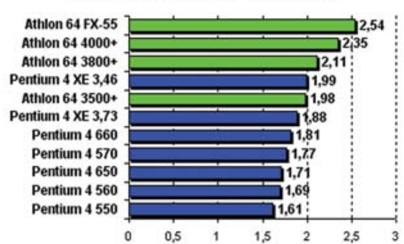
Familia de procesoare Athlon 64 este mai rapidă decât cea de la Intel, cu toate că pentru editarea de imagini, programele utilizează funcţii simple. În acelaşi timp, Seria 6XX este mai rapidă cu câteva secunde decât vechea familie 5XX.

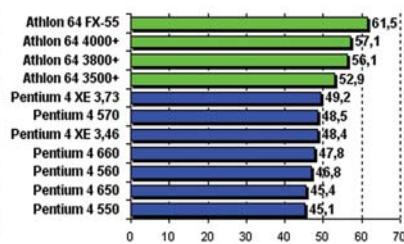
Editare Video





În Roxio Video Wave Movie Creator, care este o aplicaţie simplă pentru editarea video, lideri sunt cei care integrează arhitectura NetBurst. Însă, dacă intrăm pe tărâmul aplicaţiilor profesionale ca şi Adobe Premiere, balanţa se întoarce în favoarea procesoarelor de la AMD.

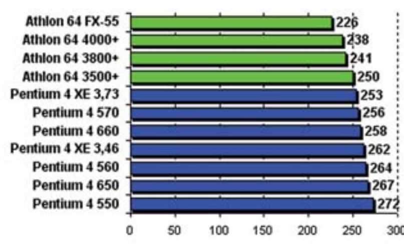


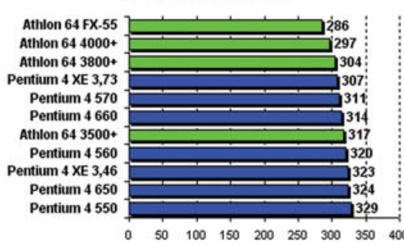


Calcule matematice

"Nu degeaba procesoarele Athlon 64 au luat nota 10 la matematică în liceu"! Oricum, Mathematica este una din puţinele aplicaţii care depinde de mărimea memoriei cache L2. Avantajul procesoarelor cu nucleu Prescott 2M faţă de predecesori este evidentă, iar îmbunătăţirea este de 7 procente. În plus, Mathematica este loial procesorului Pentium 4 Extreme Edition 3,46GHz care este bazat pe vechiul nucleul Gellatin de 130 nm. După cum am putut observa în tabel, performanţa bătrânului procesor extrem este mai mare, în ciuda faptului că frecvenţa acestuia este mai mică.

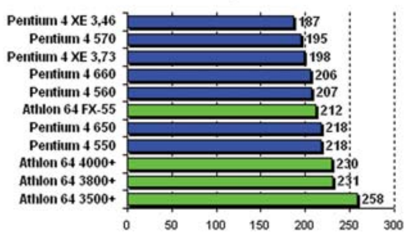
Aplicaţii 3D profesionale

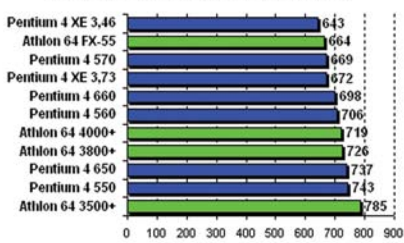




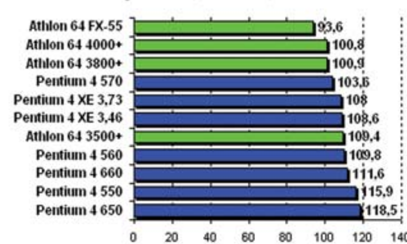
Procesoarele Athlon 64 au dovedit aici că sunt mai bune decât soluţiile de la Intel. Din nou procesoarele Intel cu cache mai mare au ocupat un loc mai bun în tabele.

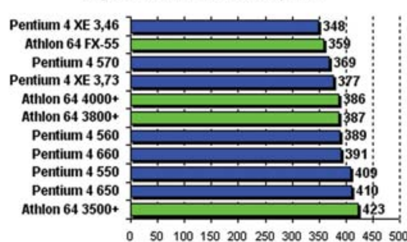
Randare finală





Procesul de randarea finală în 3ds max utilizează algoritmi multi-threading.
De aceea, procesoarele care suportă tehnologia Hyper-Threading operează mai repede decât cele care nu suportă această tehnologie.

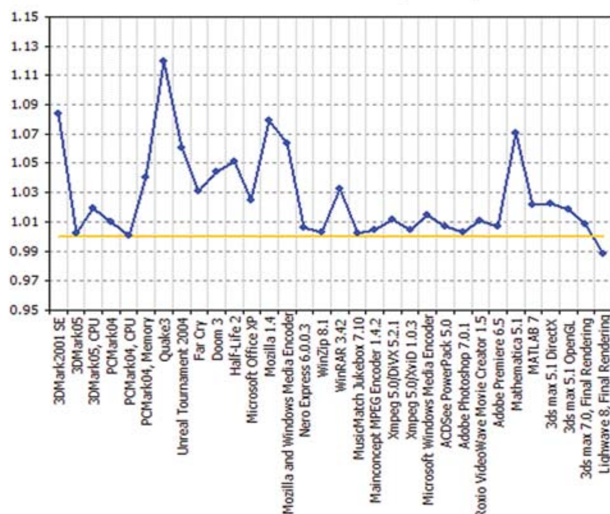


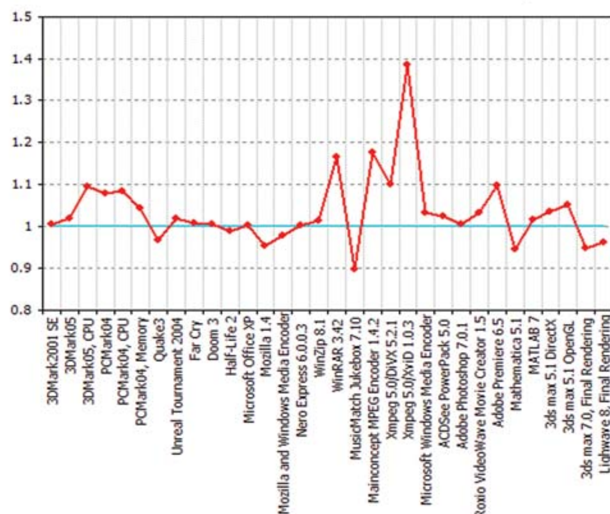


Aici, locurile de top s-au împărţit între soluţiile de la AMD şi Intel. De asemnea, în aplicaţiile de randare Lightwave, procesoarele din seria 6 au pierdut în faţa predecesorilor, ceea ce dovedeşte că mărimea memoriei cache L2 nu are vreo influenţă în aceste aplicaţii.

Concluzie

Avantajul noului nucleu Prescott 2M este că integrează o memorie cache L2 mai mare, plus alte caracteristici care îmbunătăţesc funcţionalitatea acestuia. Trebuie să observăm că odată cu lansarea procesoarelor Intel Pentium 4 din seria 6, compania Intel lansează şi primele procesoare care integrează extensia pe 64 de biţi. Din moment ce sistemele pe 64 de biţi, ca şi Windows XP Professional x64 Edition sunt aşteptate să fie lansate pe piaţă în curând, Intel a decis să suporte iniţiativa AMD de a lansa arhitectura x86-64 şi să livreze noile procesoare cu extensia corespunzătoare. În plus, noile procesoare Pentium 4 6XX suportă tehnologia "Demand Based Switching" care reduce disipaţia de căldură. Procesoarele Pentium 4 6XX, suportă tehnologii ca şi C1E, TM2 şi EIST şi astfel, spre exemplu, procesorul de vârf din seria 6 (660 la 3,6 GHz) operează în majoritatea timpului la frecvenţa de 2,8 GHz cu tensiunea nucleului redusă, tensiunea şi frecvenţa acestuia crescând doar atunci când sistemul trebuie să ruleze la viteza maximă! Noul set de tehnologii integrate în procesoarele Pentium 4 6XX permit companiei să vândă noile procesoarele la un preţ ridicat în comparaţie cu predecesorii





După cum poţi observa, în majoritatea cazurilor dublarea memorie cache L2 nu permite îmbunătăţirea performanţei cu mai mult de 5 procente. De aceea, procesorul Pentium 4 570 care are frecvenţa la 3,8 GHz şi integrează 1 MB de cache are o performanţă mai bună decât noul procesor Pentium 4 660 care operează la 3,6 GHz şi integrează 2MB de cache L2. Cu toate acestea, caracteristicile pozitive ale noului venit sunt: EM64T, C1E, TM2 şi EIST.

Cât despre Pentium 4 Extreme Edition 3,73GHz, se poate spune că noul procesor se concentrează să înlocuiască "vechiul" Pentium 4 Extreme Edition 3,46GHz bazat pe nucleul Gallatin. Procesorul a suferit o schimbare la nivelul memoriei cache, memorie cache L3 de 2MB care s-a mutat în locul celei L2 pentru a dispune de o viteză mult mai mare de transfer (practic la viteza nucleului), ceea ce totuşi nu a dus la o îmbunătăţire notabilă a vitezei procesorului.

În index putem observa deseori, mai ales în jocuri, că noua soluţie de 3,73 GHz nu are nici măcar aceeaşi performanţă cu a predecesorului. Nucleul de 130nm Northwood, alias Gallatin, este mult mai eficient în jocuri decât vechiul Prescott. Oricum nu trebuie să uităm avantajul indisputabil, EM64T, pe care îl integrează noul procesor.
Privind în ansamblu situaţia actuală de pe piaţa procesoarelor, pot afirma că procesoarele bazate pe nucleul Prescott 2M sunt la nivelul familiei de procesoare Athlon 64. În locul extensiei de 64 de biţi a procesoarelor AMD Athlon 64, Procesoarele Pentium 4 6XX suportă extensia EM64T. Un analog cu tehnologia Cool'n'Quiet de al AMD este EIST de la Intel. Mai mult, Intel suportă XD-bit. Performanţa procesorelor Intel de top este cu ceva mai scăzută decât soluţiile de top de la AMD. De altfel, procesoarele Pentium 4 îşi menţin poziţia de lider în codarea video sau în randarea finală, însă procesoarele AMD deţin poziţiile de top când vine vorba de ultimele jocuri apărute.

Intel Pentium 4 Extreme Edition 3,73 GHz (3,73 GHz, 1066 MHz FSB, 2 MB L2) - 999 USD;
Intel Pentium 4 660 (3,60 GHz, 800 MHz FSB, 2 MB L2) - 605 USD;
Intel Pentium 4 650 (3,40 GHz, 800 MHz FSB, 2 MB L2) - 401 USD;
Intel Pentium 4 640 (3,20 GHz, 800 MHz FSB, 2 MB L2) - 273 USD;
Intel Pentium 4 630 (3,00 GHz, 800 MHz FSB, 2 MB L2) - 224 USD.

acestuia, Pentium 5XX cu obişnuitul nucleu Prescott. Mai jos gasiţi preţurile oficiale pentru procesoarele Intel în cantităţi bussines (1000 de unităţi):

Din punct de vedere al performanţei, lansarea noii serii 6 de procesoare Intel nu va afecta situaţia pe piaţă a microprocesoarelor.

În acest moment frecvenţa de tact a acestor procesoare este mai mică decât a modelelor de top ale seriei 5, iar cache-ul L2 de 2 MB nu îmbunătăţeşte cu mult viteza noii serii!

În diagrama de mai sus este comparată performanţa procesorului de top Pentium 4 660 cu performanţa procesorului Pentium 4 560 la aceeaşi frecvenţă de tact, însă bazat pe nucleul Prescott care integrează 1 MB de cache. ■

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro



8,5 Giga trecuţi prin foc şi pară

Reducerea timpului de scriere de la 12 la 8, iar apoi la şase minute, a fost considerat pe atunci un progres semnificativ. Însă a urmat şi prima barieră, când unităţile optice nu puteau roti compact discul la mai mult de 52 de viteze din mai multe considerente. Datorită acestui inconvenient, producătorii de unităţi optice şi-au concentrat atenţia asupra unei noi tehnologii. Astfel, scriitorul de DVD-uri şi-a făcut subit apariţia, iar după cum bine ştiţi scrierea unui DVD la 16x nu mai este o noutate, numai că problema se repetă din nou, fiindcă unităţile optice DVD nu vor putea roti discurile peste viteza de 16x. Oricum nu putem fi dezamăgiţi, pentru că inscripţionarea unui DVD de 4,7 GB se realizează în aproximativ 6 minute. Problema este că noua tehnologie HD-DVD cere mai mult spaţiu de stocare, nu se mai mulţumeşte cu "doar" 4,7 GB, de aceea noua generaţie de DVD-uri, denumită "Double Layer", permite stocarea a 8,5 GB de date. Însă, ne lovim de costurile unui asemenea disc, care se situează de obicei între 200.000 şi 300.000 lei (20 şi 30 lei grei), ceea ce nu e puţin pentru că un DVD cu un singur strat de 4,7 GB costă între 15.000 şi 35.000 lei (1,5 şi 3,5 lei grei). Deci, rentabilitatea acestor discuri va sta în balanţă, până vor suferi o reducere "sănătoasă" a preţului! Oricum, actualmente, performanţa de scriere a DVD-urilor DL este 5,5 MB/s (4x), aproape dublu comparativ cu unităţile de scriere optice care aveau 2,4 x. Mai mult, viteza de scriere a DVD-urilor cu un singur strat este de 16x, iar a CD-urilor este de 48x. În articolul din acest număr am să prezint cinci unităţi DVD de scriere, pe care le voi testa pentru a putea să deosebim "calitatea de cantitate".

Specificaţii ASUS DRW-1604P DL DVD+/- R/RW

Performanţă:

- scriere 16x DVD+R / rescriere 4x DVD+RW / citire 16x DVD+R
- 16x DVD-R scriere / rescriere 4x DVD-RW / citire 16x DVD-R
- 32x CD-R scriere / rescriere 24x CD-RW / citire 40x CD-ROM
- 8.5GB Dual-Layer tehnologie la 4x
- FlextraLink previne golirea memoriei tampon şi minimizează greşelile de scriere
- Suportă caracteristica de supraviteză (Scrie cu 4x discurile DL de 2,4x)
- FlextraSpeed optimizează viteza de scriere
- Stabilizarea capului optic LCT (Liquid Crystal Tilt)
- Memorie tampon de 2MB
- Interfaţă IDE/ATAPI
- Poate opera atât în poziţie verticală cât şi orizontală
- DDSSII tehnologie anti-vibraţii care facilitează o transpunere mult mai exactă a laserului pe pistele discului şi reduce zgomotul unităţii
- Dispune de control optim al tensiunii
- Scrie DVD+R la 2.4x, 4x, 6x, 8x, 12x şi 16x
- Scrie DVD+RW la 2.4x şi 4x
- Scrie DVD+R DL la 2.4x şi 4x
- Scrie DVD-R la 1x, 2x, 4x, 6x 8x, 12x şi 16x
- Scrie DVD-RW la 1x, 2x şi 4x
- Scrie CD-R la 4x, 10x, 16x, 24x, şi 32x
- Scrie CD-RW la 4x, 10x, 16x, 20x şi 24x

Pachet complet (Retail)

Scriitor DRW-1604P
Ghid de instalarea rapidă în mai multe limbi
Ahead Nero Burning ROM + Ulead DVD MovieFactory 3
Cabluri audio
Şuruburi de montare

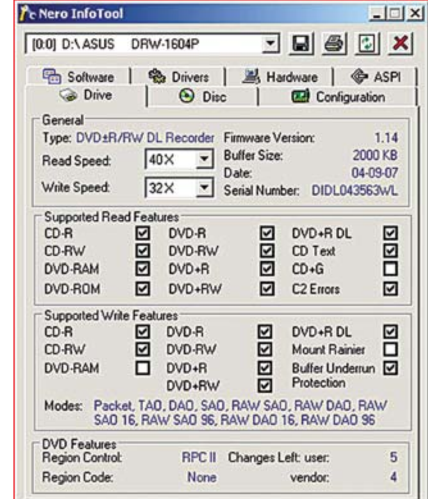












Asus include în lista de specificaţii câteva caracteristici unice ca şi FlextraLink, FlextraSpeed, DDSSII şi LCT. FlextraLink este caracteristica esenţială care previne situaţiile în care memoria tampon se goleşte. Oricum, toate unităţile optice din ziua de azi dispun de această tehnologie. De asemenea, tehnologia FlextraSpeed permite unităţii optice să facă anumite ajustări în timpul scrierii pentru diferitele discuri optice. În concordanţă cu ASUS, DDSSII are ca efect reducerea zomotului în timpul operaţiei, prelungirea vieţii motorului şi conservarea resurselor procesoarelor. Mai are rol şi de a stabiliza capul de citire indiferent de poziţionarea unităţii optice (orizontal sau vertical).

Specificaţii BenQ DW 1620 DL DVD+/- R/RW

Performanţă:

- scriere 16x DVD+R / rescriere 4x DVD+RW / citire 16x DVD+R
- scriere 16x DVD-R / rescriere 4x DVD-RW / citire 16x DVD-R
- scriere 40x CD-R / rescriere 24x CD-RW / citire 40x CD-ROM
- 8.5GB Dual-Layer tehnologie la 4x
- WOPC II evaluează intensitatea de scriere pentru ca scrierea să fie optimizată pe întregul disc
- BLER OPC sporeşte calitatea scrierii la sfârşitul discului, o porţiune care este expusă tot timpul la zgârieturi
- Capul optic de citire este menţinut la 90 de grade în cazul trepidaţiilor
- 2MB memorie tampon internă
- Interfaţă IDE/ATAPI
- Poate opera atât în poziţie verticală cât şi orizontală
- Scrie DVD+R la 2.4x, 4x, 8x, 12x şi 16x
- Scrie DVD+RW la 2.4x şi 4x
- Scrie DVD+R DL la 2.4x şi 4x
- Scrie DVD-R la 1x, 2x, 4x, 8x, 12x şi 16x
- Scrie DVD-RW la 1x, 2x şi 4x
- Scrie CD-R la 4x, 10x, 16x, 24x, şi 32x
- Scrie CD-RW la 4x, 8x, 16x, şi 24x

Pachet complet (Retail)

Scriitor DW 1620
Ghid de instalare rapidă
Sonic RecordNow!, InterVideo Win Cinema, QVideo 2.0
Cablu Audio
Şuruburi pentru montare

Pachetul BenQ este foarte compresat, include unitatea optică, şuruburile pentru montare, instrucţiunile de instalare şi disc cu software. Nu există un program Nero, însă, BenQ a inclus softul de scriere Sonic RecordNow!, suita WinCinema, QVideo 2.0 Book Type Management şi un disc gol DVD.

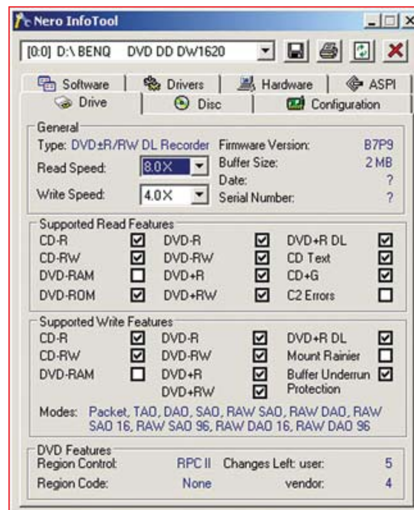












Modelul BenQ DW 1620 se vinde în trei culori diferite: negru, bej şi argintiu. Ca şi ceilalţi producători, BenQ integrează câteva caracteristici unice, care îmbunătăţesc performanţa şi calitatea înscripţionării. De exemplu: WOPC II (Walking Optimal Power Control II), este un algoritm care ajustează dinamic puterea laserului pentru a optimiza calitatea inscripţionării pe diferite tipuri de medii. BLER OPC (Block Error Rate Optimal Power Control) - caracteristica îmbunătăţeşte calitatea scrierii la sfârşitul discului, unde de obicei discurile optice se zgârie inevitabil. În final, caracteristica care controlează trepidaţiile la care ar putea fi supusă unitatea optică, menţine capul laserului la un unghi de 90 de grade pe suprafata discului, deci dacă staţi lângă o linie de tramvai, sau lângă o gară nu o sa aveţi probleme când trepidează casa!

Specificaţii Lite-On SOHW-1633S DL DVD+/- R/RW

Performanţă:
- scriere 16x DVD+R / rescriere 4x DVD+RW / citire 16x DVD+R
- scriere 8x DVD-R / rescriere 4x DVD-RW / citire 16x DVD-R
- scriere 48x CD-R / rescriere 24x CD-RW / citire 48x CD-ROM
- 8.5GB Dual-Layer tehnologie la 2.4x
- SMART-BURN previne golirea memoriei tampon
- SMART-X tehnologie care îmbunătăţeşte viteza de extracţie a datelor
- mod salvare a consunsumului de energie
- 2MB memorie tampon internă
- Interfaţă IDE/ATAPI
- Poate opera în poziţie verticală cât şi orizontală
- Scrie DVD+R la 2.4x, 4x, 6x, 8x, 12x, şi 16x
- Scrie DVD+RW la 2.4x şi 4x
- Scrie DVD+R DL la 2.4x
- Scrie DVD-R la 1x, 2x, 4x, 6x, şi 8x
- Scrie DVD-RW la 1x, 2x şi 4x
- Scrie CD-R la 8x, 16x, 24x, 32x, 40x, şi 48x
- Scrie CD-RW la 4x, 10x, 16x, şi 24x

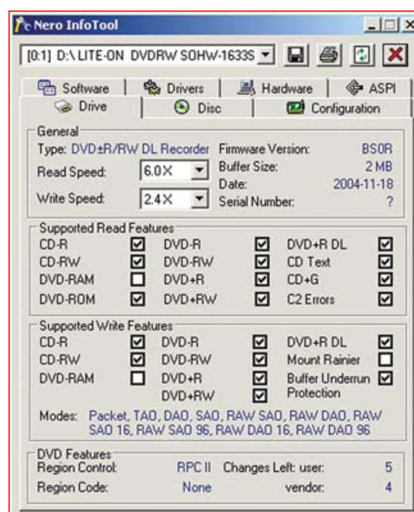
Pachet complet (Retail)
Scriitor SOHW-1633S
Ghid de instalarea rapidă
Nero Express, Nero Vision Express 2, and PowerDVD
Cablu audio
Şuruburi de montare
Medii DVD



Lite-On are un dezavantaj sesizabil datorită faptului că scrie discurile DVD DL cu doar 2,4x, oricum şi unităţile BenQ şi Sony, au intrat în competiţie cu viteza de 2,4x pentru DL, însă cu ajutorul unui firmware şi-au putut adăuga suportul pentru 4x.













Comparativ cu celelalte unităţi optice, SOHW-1633S este mult mai mic ca şi dimensiune, făcând din acesta un candidat ideal pentru carcasele BTX sau micro-ATX. De asemenea, unitatea optică integrează şi o faţă neagră care se poate schimba cu uşurinţă. Pachetul unităţii optice include softul de scriere Nero Express 6, precum şi Cyberlink PowerDVD pentru vizionarea discurilor video DVD. În materie de caracteristici, Lite-On este mai "subţire". Tehnologia propietară, SMART-BURN ne salvează în momentele când memoria tampon se goleşte, şi îmbunătăţeşte strategia de scriere a discului pentru o calitate optimă, împreună cu SMART-X, care îmbunătăţeşte viteza de extragere a datelor de pe medii. În final, tehnologia VAS reduce vibraţiile precum şi zgomotul produs de unitatea optică.

Specificaţii Plextor PX-716A DL DVD+/- R/RW

Performanţă:
- scriere 16x DVD+R / rescriere 8x DVD+RW / citire 16x DVD+R
- scriere 16x DVD-R / rescriere 4x DVD-RW / citire 16x DVD-R

o scriere 48x CD-R / rescriere 24x CD-RW / citire 48x CD-ROM
- 8.5GB Dual-Layer tehnologie la 6x
- Strategie automatizată de scriere a mediilor

*Interfaţă IDE/ATAPI
- IntelligentTilt asigură o înregistrare optimă prin intermediul cristalelor lichide şi ajustării 3D
- PowerRec ajustează puterea laserului şi viteza de scriere în funcţie de disc
- 8MB memorie tampon internă
- GigaRec tehnologie care permite scrierea discurilor de 700 MB până la 900MB

- Poate opera în poziţie verticală cât şi orizontală
- Scrie DVD+R la 2.4x, 4x, 6x, 8x, 12x, şi 16x
- Scrie DVD+RW la 2.4x, 4x, şi 8x
- Scrie DVD+R DL la 2x, 2.4x, 4x, şi 6x
- Scrie DVD-R la 2x, 4x, 6x, 8x, 12x şi 16x
- Scrie DVD-RW la 1x, 2x şi 4x
- Scrie CD-R la 4x, 10x, 16x, 24x, 32x, 40x, şi 48x
- Scrie CD-RW la 4x, 8x, 16x, şi 24x

Pachet complet (Retail)

Scriitor PX-716A
Ghid de instalarea rapidă
Roxio Easy Media Center 7, Roxio PhotoSuite 7, Roxio DVDMax player
Cablu audio
Şuruburi pentru montare
Mediu gol DVD+R
Faţă care poate fi schimbată (de culoare neagră)

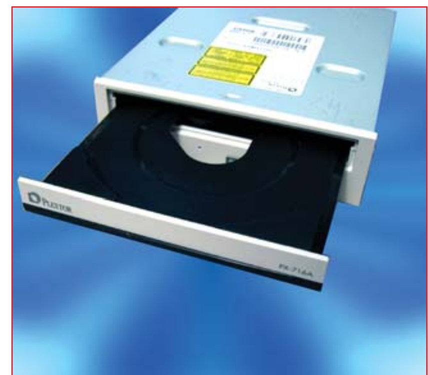
Unul dintre motivele relevante de a alege linia Plextor este service-ul fantastic pe care îl oferă compania. Datorită fixărilor pe care le face compania prin intermediul firmware-lor, poţi fi sigur că nu o să ai probleme cu Plextorul tău. Ultimul update pentru PX-716A îmbunătăţeşte calitatea scrierii, performanţa la citire, caracteristica AUTOSTRATEGY, permiţând scrierea discurilor DVD-R DL cu 2x şi scrierea discurilor calificate +R DL la 6x.

AUTOSTRATEGY identifică caracteristicile mediilor necunoscute şi aplică o strategie personalizată pentru fiecare disc. IntelligentTilt are rol de a stabiliza scrierea în cazul trepidaţiilor, şi menţine poziţia corespunzătoare a laserului pe disc pe suprafeţele neuniforme. PowerRec ajustează intensitatea puterii laserului şi viteza de scriere în funcţie de disc. Tehnologia GigaRec, permite scrierea discurilor de 700 MB până la 900MB. Q-Check are rol să raporteze calitatea discurilor, SilentMode are rol să rotească mai repede sau mai încet discul optic, iar Secure Recording poate înregistra discuri protejate de o parolă.

Ca şi Plextor, Sony include multe caracteristici, însă interesant este faptul că, recent, DRU-710A a accelerat dramatic perfomanţa

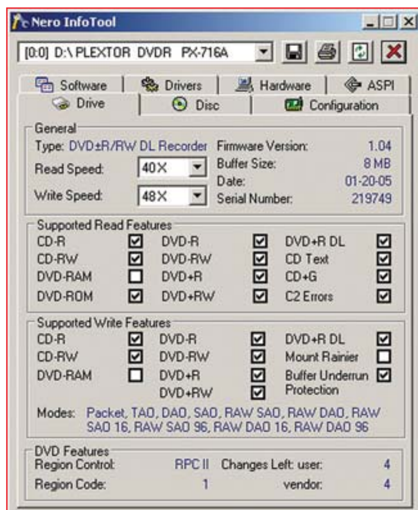












unităţii când scrie discurile DL îmbunătăţind viteza la 4x. Probabil Sony vrea să pregătească lansarea lui DRU-720, care va suporta oficial viteza de 4x pentru discurile DVD+R DL.

Specificaţii Sony DRU-710A DL DVD+/- R/RW

Performanţă:

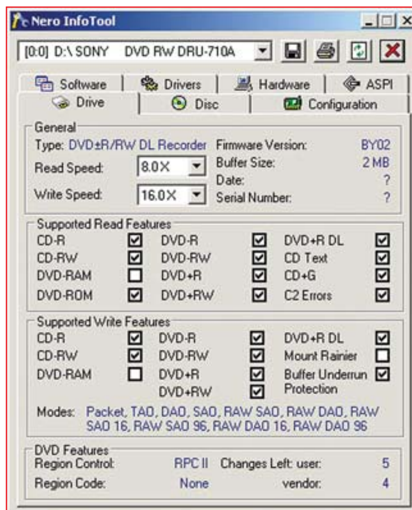
- scriere 16x DVD+R / 4x DVD+RW rescriere / citire 16x DVD+R
- scriere 16x DVD-R / 4x DVD-RW rescriere / citire 16x DVD-R
- scriere 48x CD-R / 24x CD-RW rescriere / citire 48x CD-ROM
- 8.5GB Dual-Layer tehnologie la 2.4x
- 2MB memorie tampon internă
- Interfaţă IDE/ATAPI
- Are protecţie când memoria tampon se goleşte
- Poate opera atât în poziţie verticală cât şi orizontală
- Scrie DVD+R la 2.4x, 4x, 6x, 8x, 12x şi 16x
- Scrie DVD+RW la 2.4x şi 4x
- Scrie DVD+R DL la 2.4x
- Scrie DVD-R la 1x, 2x, 4x, 8x, and 16x
- Scrie DVD-RW la 1x, 2x şi 4x
- Scrie CD-R la 8x, 16x, 24x, 32x, 40x, şi 48x
- Scrie CD-RW la 4x, 10x, 16x, şi 24x

Pachet complet (Retail)

Scriitor DRU-710A
Ghid software de instalare rapidă
Nero Software
Cablu audio
Cablu IDE
Şuruburi pentru montare

Cum am testat?

Hardware













ASUS DRW-1604P Dual Layer DVD+/-R/RW
BenQ DW-1620 Dual Layer DVD+/- R/RW
Lite-On SOHW-1633S Dual Layer DVD+/-R/RW
Plextor PX-716A Dual Layer DVD+/-R/RW
Sony DRU-710A Dual Layer DVD+/-R/RW
Intel D925XECV2
Pentium 4 3.4GHz Extreme Edition
NVIDIA GeForce 6800 Ultra PCIe 256MB
1GB Corsair XMS2 DDR533 3-3-3-8
Western Digital Raptor 36GB 10,000RPM
Microsoft Windows XP SP2
DirectX 9.0c

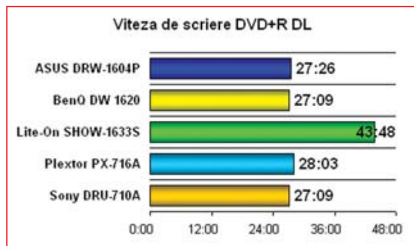
Utilitare şi medii folosite

Nero InfoTool
Nero CD-DVD Speed
8,134MB fişiere RAR pentru testele DL
4,476MB fişiere RAR pentru testele DVD+R
690MB fişiere RAR pentru testele CD-R

Medii:

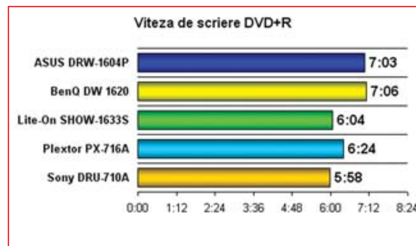
- Memorex 52x CD-R
- Verbatim 16x DVD+R
- Verbatim 2.4X DVD+R DL

Diferenţele de timp între scriitoare sunt semnificative, pentru că fiecare unitate trebuie să scrie directoare pline cu fişiere RAR şi multe specificaţii atribuite acestora. De exemplu, unitatea Plextor, poate scrie maximum la 6x, ceea ce este suficient ca să depăşească primul loc

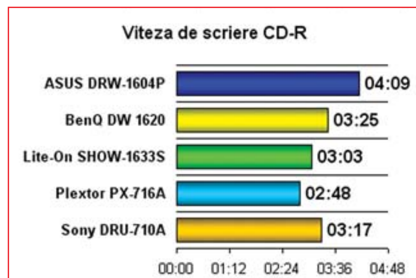


ocupat de ASUS care poate scrie la maximum 4x. În practică lucrurile stau altfel, Plextor scria cu firmware-ul anterior la 4x mai lent ca oricare altă unitate de 4x, finalizând discul în 36 de minute! Unitatea Sony echipată cu firmware-ul mai vechi (de 4x DL), obține un binemeritat loc doi. Însă, actualul firmware postat de companie pe sit, permite scrierea discurilor DL cu 2,4x (ceea ce necesită 43:44 pe disc); cu toate acestea Sony promite că va repara acest defect, postând un nou frimware pe sit. Lite-On SOHW-1633S este singura unitate care din descrierea tehnică oficială are viteză de 2,4x.

În ciuda faptului că este cel mai lent la scrierea DVD-urilor -R și cu strat dublu, Sony DRU-710A a terminat testul de scriere al DVD+R în mai puțin de 6 minute, urmat



foarte aproape de soluția de 16x de la Lite-On. De asemenea, și modelul de la Plextor, PX-716A, a fost foarte competitiv. ASUS DRW-1604P care operează scrierea doar cu 12x, este o ofertă mai bună decât BenQ.



Cu o viteză impresionantă de scriere, Plextor a scris un CD cu ușurință sub bariera de 3 minute.

Următorul loc este ocupat de Lite-On, care scrie CD-urile tot la 48x, obținând o performanță respectabilă. Ceilalți competitori au scris la 40x sau 32x, depășind 3 minute.

Viteza de citire a mediilor

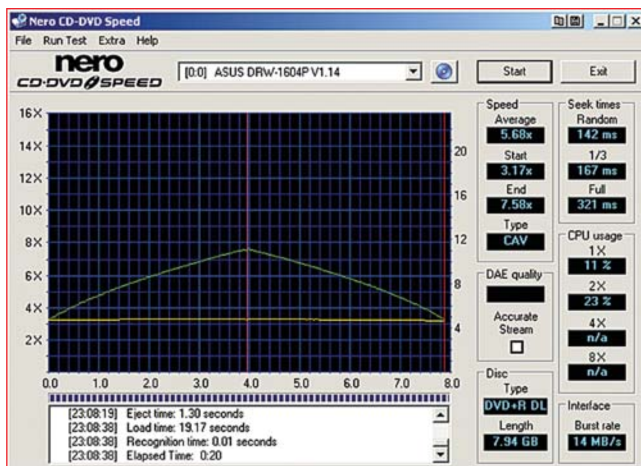
Pentru a testa viteza de citire a unităților am folosit Nero CD/DVD Speed. Acesta este un utilitar excepțional care îți permite să "cercetezi" performanța unității optice pe tot parcursul testului.

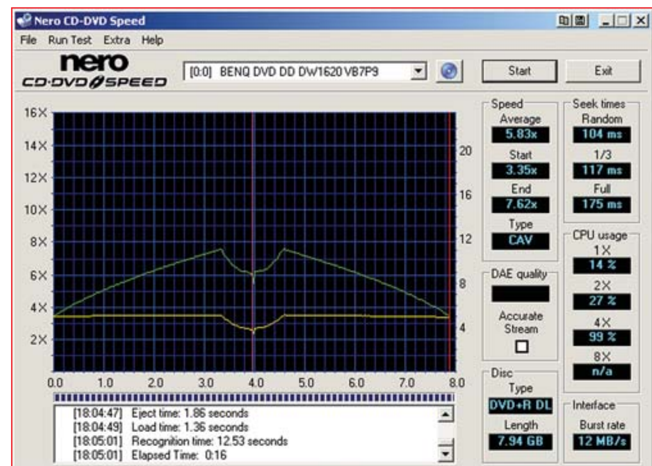
În fiecare test, linia verde reprezintă viteza de rotație, iar linia galbenă reprezintă progresul făcut de unitate.

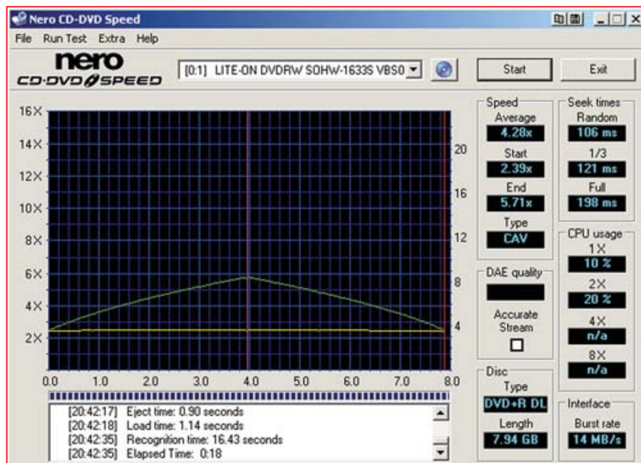
Performanța CD-ului este reprezentată pe o scară de 80 minute, iar cea a DVD-ului este reprezentată în gigaocteți.

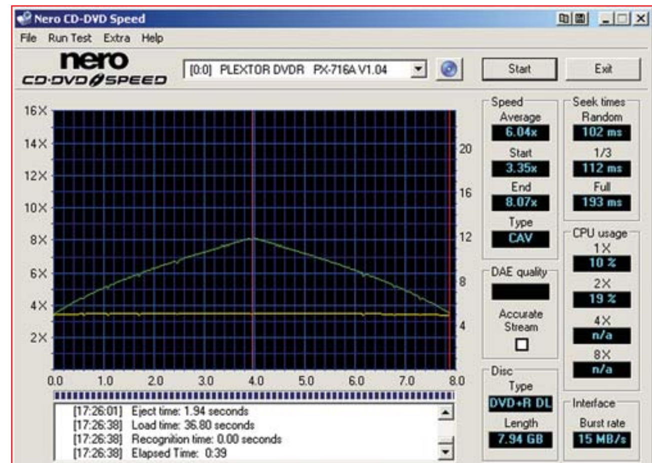
Nero CD/DVD Speed - test de citire DVD+R DL:

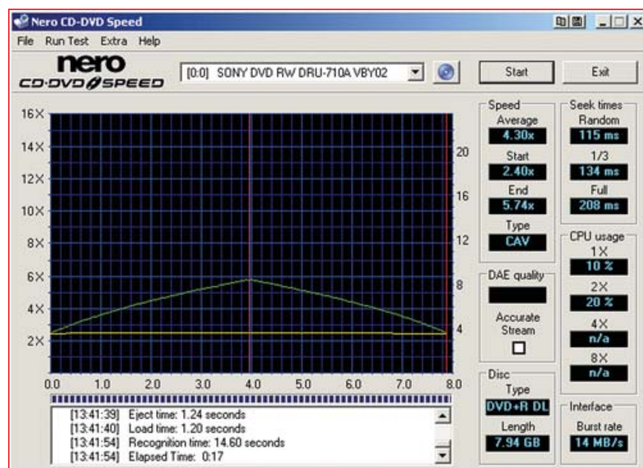
Pentru a testa viteza de citire a discurilor DVD DL am folosit un disc optic cu 8,134 MB de date, scris de fiecare unitate în parte.



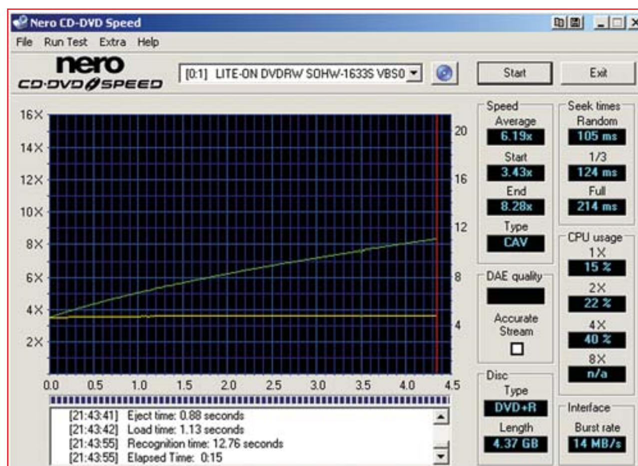








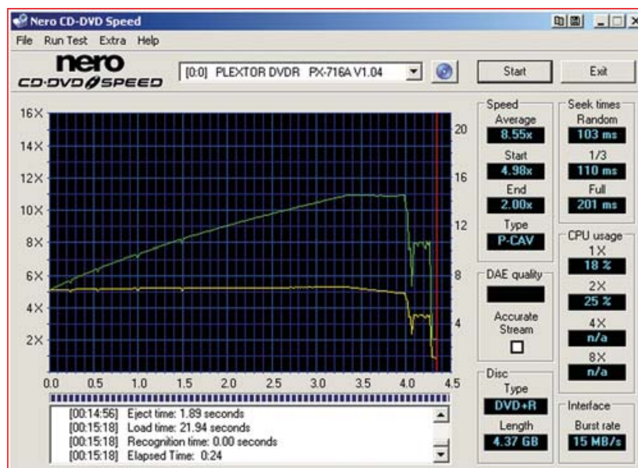
Plextor a obţinut cea mai mare viteză de transfer, cel mai mic timp de căutare, şi aproape cea mai mică utilizare a procesorului în timp ce citeşte medii DL. BenQ a ocupat locul secund în aceste test.

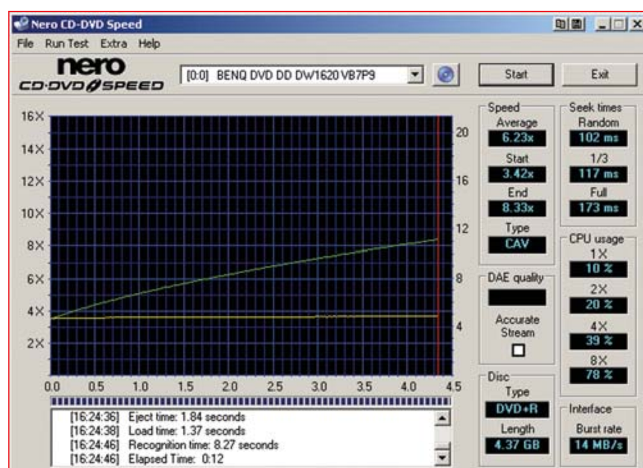


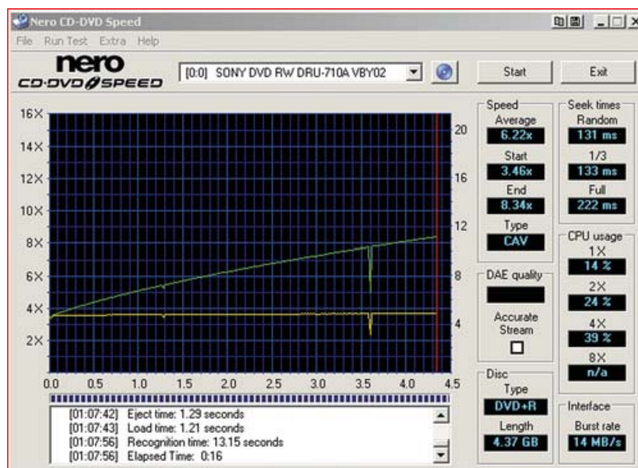
Nero CD/DVD Speed - test de citire DVD+R:

Am folosit aceeaşi procedură pentru a testa viteza de citire a mediilor DVD+R. Însă, aici discul avea o capacitate mai mică, de 4,476 MB.





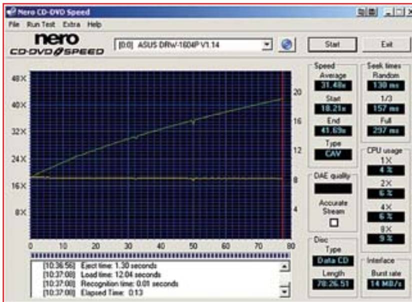


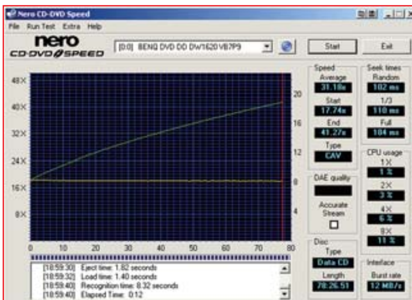


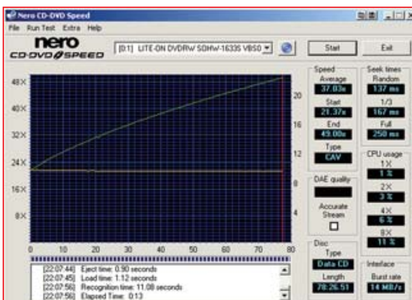
Toate cele cinci unităţi optice au obţinut viteze asemănătoare. ASUS a obţinut cea mai rapidă viteză medie, însă are un timp mare de căutare şi o utilizare pe măsură a procesorului. Plextor s-a clasat pe poziţia a doua. Timpul de căutare este mai mic, la fel ca şi utilizarea procesorului. Sony, BenQ, şi Lite-On, au avut o performanţă similară.

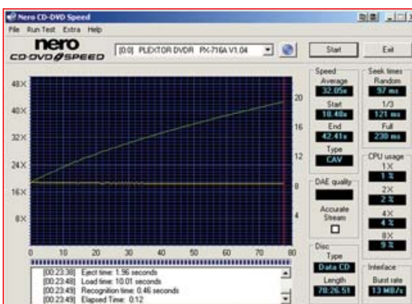
Nero CD-DVD Speed - CD-R Read Test:

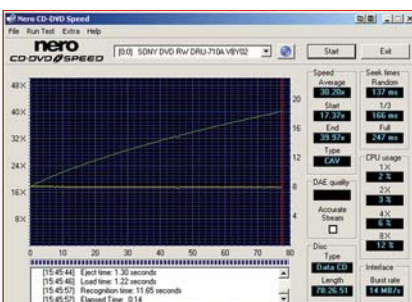
De data aceasta am măsurat viteza de citire folosind un CD cu o capacitate de 690MB.











Lite-On a câştigat, însă cu un timp de căutare mare. Dacă consideri timpul de căutare important pentru necesităţile tale, atunci Plextor şi BenQ sunt cu ceva mai rapide. Restul plutonului a obţinut aproape acelaşi timp mediu de citire.

Concluzie

De mult timp, scriitoarele de CD-uri, nu îşi mai au rostul într-un sistem modern, mai ales că filmele, muzica, programele au început să ocupe din ce în ce mai mult spaţiu, şi de multe ori un CD de 700 MB nu mai reuşeşte să-ţi satisfacă necesităţiile, cum se întâmpla odinioară. E timpul DVD-ului, chiar dacă nu e timpul celor Dual Layer, pentru că actualmente sunt foarte scumpe. Însă, cu siguranţă se vor ieftini de aceea e bine să fii pregătit. Oricum, în ziua de azi nu mai este imposibil să ai un hard disc de 120 GB, şi cred că e important să realizăm că prezenţa unui scriitor de DVD-uri în calculatoarele noastre este mai mult decât o necesitate pentru că ne uşurează munca enorm (spaţiul de stocare este motivul numărul 1). Şi implicit mai puţin spaţiu (fizic), mai uşor de transportat şi mai uşor de găsit. Alegerea unui inscriptor DVD, depinde în mare măsura de marca pe care o apreciezi, cea cu care te-ai obişnuit, performanţa ei, preţul, caracteristiciile şi soft-ul inclus în pachet.

ASUS DRW-1604P:

Asus este o marcă cunoscută în lumea plăcilor de bază, deşi produce şi vinde de mai mulţi ani unităţi optice, a reuşit să obţină aceeaşi performanţă ca şi Plextor PX-716A în cazul scrierii DVD-urilor DL. A obţinut preformanţe ceva mai slabe în cazul scrierii DVD+R şi CD-R, care sunt de altfel limitate la 32x. Preţul este rezonabil, şi dacă avem în vedere şi performanţa acestuia, pot spune că ASUS DRW-1604P este un scriitor DVD DL mai mult decât bun!

Preţ : 2.990.000 lei (299 lei grei) inclusiv TVA
Distribuitor: **www.romsoft.ro**
Raport preţ/performanţă 80%

BenQ DW-1620:

DW-1620 este cel mai ieftin inscriptor DVD DL, şi este atunci firesc: cât plăteşti atât primeşti! Aşadar un inscriptor pentru un buget redus, BenQ ne oferă o bună stabilitate, o scriere consistentă şi o viteză moderată.

Preţ : 2,518,400.lei (251,84 lei grei) inclusiv TVA
Distribuitor: **www.darer.ro**
Raport preţ/performanţă: 69%

Lite-On SOHW-1633S:

Sunt multe care o să-ţi placă la Lite-On, mai ales dacă îţi achiziţionezi o carcasă micro-ATX! Pachetul unităţii DVD include numeroase accesorii şi scrie excelent CD-urile la viteza de 48x. Oricum dacă consideri că vei scrie DVD-uri DL recomandarea ar fi să te gândeşti la o unitate care poate scrie aceste medii cu 4x sau 6x.

Preţ: 3.561.000 lei (356,1 lei grei)
Distribuitor: **www.config.ro**
Raport preţ/performanţă: 55%

Plextor PX-716A:

Plextor este primul DVD care se ridică la performanţele lui ASUS, deşi este primul care poate să scrie mediile DVD-R DL. Garantează scrierea CD-urilor sub 3 minute, iar după cum ştim, marca Plextor este o tradiţie în segmentul unităţilor de scriere optică. Unităţile Plextor au un suport excepţional, şi aici mă refer la lansarea periodică a firmware-lor care îmbunătăţesc şi perfecţionează unităţile.

Preţ: 5.544.000 lei (554,4 lei grei)
Distribuitor:**www.romsoft.ro**
Raport preţ/performanţă: 80%

Sony DRU-710A:

Sony este foarte rapid când vine vorba de scrierea discurilor optice DVD+R, precum şi a CD-urilor (40x.) Cu toate că oficial discul nu suportă 4x la scrierea discurilor DVD DL, unitatea de la Sony este acceptabilă. De curând chiar Sony a anunţat lansarea modelului DRU-720A, care va suporta oficial 4x în cazul discurilor cu strat dublu. ■

Preţ: 3,112.000 lei (311,2 lei grei) inclusiv TVA
Distribuitor: **www.flamingo.ro**
Raport preţ/performanţă: 75%

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro



Ghidul Începătorului în Linux

PARTEA a II-a

Deci ziceai că vrei să înveţi Linux... În prima parte a acestei serii am discutat despre ce este Linux, ce înseamnă open-source, care ar fi motivele care te-ar putea face să încerci acest sistem de operare şi ce ar trebui să ştii înainte de a începe. Nimic tehnic, dar a trebuit să trecem şi prin asta. În această parte vom vorbi despre distribuţiile existente şi vom parcurge împreună paşii necesari dinaintea instalării.

Când vine vorba de Windows, opţiunile nu sunt prea multe. Dacă ai un calculator mai puţin performant rulezi Windows 98 Second Edition. Dacă preferi jocuri sau programe care solicită procesorul foloseşti XP. Unii au optat pentru alte variante cum ar fi Windows Server 2003 sau Windows 2000. Când se va livra Longhorn se spune că va urma exemplul Linux şi va fi împărţit în două: o versiune pentru utilizatorul de rând şi una pentru servere.

Linux oferă o pleiadă mai mare de versiuni, şi implicit, o mai mare varietate de unde poţi alege nestingherit. Există câte o distribuţie Linux pentru fiecare gust. Pentru gameri, multimedia, pentru administratori de sistem, pentru cei care preferă viteza, pentru cei care preferă point-and-click sau cei care preferă să lucreze în CLI (Command Line Interface). Alegerea uneia depinde numai de tine.

Dacă ar fi să categorisesc distribuţiile Linux aş face-o în două moduri: distribuţii normale care se instalează pe hard disc şi distribuţii Live-CD care rulează de pe CD. Al doilea mod ar fi să reduc la câteva distribuţii de bază toate versiunile Linux disponibile la ora actuală. Există câteva distribuţii mari din care toate celelalte au evoluat: RedHat, Debian şi Slackware. Cei care utlizează deja Linux vor striga acum "hei, de ce nu zici ceva de SuSE sau Mandrake?". Poate că nu m-am exprimat bine. Putem categorisi distribuţiile după felul de pachete comprimate pe care acestea le folosesc. Există distribuţii bazate pe Debian, care folosesc fişiere .deb. Xandros, Linspire, Gentoo sunt doar cele mai importante exemple de distribuţii care au luat naştere din Debian. Avem apoi distribuţii care folosesc pachete .rpm (rpm = RedHat Package Manager). Printre cele mai faimoase se numără RedHat, SuSE, Mandrake şi Fedora. Slackware este cel mai puţin răspândit aş spune, iar distribuţiile bazate pe Slackware lucrează cu pachete .tgz. Printre acestea din urmă se numără Slax sau VectorLinux.

Există sute de distribuţii dar doar vreo 15 sunt cele cu adevărat răspândite. Multă lume preferă să nu folosească progenituri ale distribuţiilor principale şi se trece direct la sursele acestora - SuSE, RedHat/Fedora, Mandrake, Debian, Gentoo sau Slackware (asta fără să socotim Live-CD-urile).

Există multe avantaje în a alege o distribuţie mare. Se asigură o bună compatibilitate a pachetelor (un TGZ pentru Slackware va funcţiona bine pe Slackware). Se asigură o mai bună bază de dezvoltare. Distribuţiile-mamă sunt actualizate mai intens. Debian de exemplu este o distribuţie Linux care se bucură de o actualizare "feroce" tot la câteva luni. Distribuţiile bazate pe Debian trebuie de multe ori să aştepe ca Debian să treacă într-o nouă fază pentru a putea merge mai departe. Asta la nivel de kernel şi elemente de bază, deoarece nimeni nu îi opreşte pe dezvoltatorii Xandros să inventeze pe parcurs utilitare şi noi metode de detectare a hardware-ului de exemplu.

Dacă distribuţiile mari sunt preferate de mai multă lume, cele mici nu sunt de ignorat din mai multe motive: Slax sau Vector Linux bootează şi rulează mult mai rapid decât Slackware. Xandros şi Linspire au utilitare de updatare a sistemului mai bune decât Debian. Fedora este mai des actualizat decât RedHat (de fapt RedHat a ajuns să se bazeze pe Fedora) iar Mandrake oferă utilitare de configurare pe care nu le găseşti în SuSE sau Fedora (Drakconf ar fi un exemplu).

Un alt lucru de care Linux (şi o variantă BSD sau sisteme de operare precum BeOS) se bucură, este disponibilitatea unui Live CD. Prin Live CD înţeleg posibilitatea de a rula o distribuţie Linux direct de pe CD, fără a mai fi necesară instalarea pe hard disc. Este soluţia ideală pentru cei care vor



să încerce Linux dar le este teamă să nu îşi strice calculatorul (o teamă nefondată şi un mit care a speriat multă lume…). Doar inserezi CD-ul în unitate şi gata! Există desigur şi dezavantaje: imposibilitatea de a instala aplicaţii (fără existenţa unei partiţii care să le găzduiască) şi o viteză mult mai mică în rularea aplicaţiilor. Fără un CD-ROM puternic te vei trezi în chinurile aşteptării în timp ce KDE sau un manager de ferestre se încarcă de pe CD.

Să începem deci cu două distribuţii Live-CD, iar apoi să trecem la cele mai importante (folosite în ultimii 5 ani).

Knoppix

Poate cea mai faimoasă distribuţie Linux atunci când vine vorba de Live CD-uri. Conţine mai tot ce ar trebui să conţină o distribuţie Linux şi este optimizată pentru rularea de pe CD-ROM. Knoppix, ca majoritatea distribuţiilor Live-CD, poate fi instalat şi pe hard disc dar nu recomand acest lucru. O distribuţie Live-CD este exact ceea ce descrie numele şi ar trebui să rămână în acest stadiu. Am întâlnit puţine distribuţii Live-CD care să se comporte bine odată instalate pe hard disc. Pe de altă parte ar putea fi doar o chestie de gust, moment în care intervine subiectivismul meu.

Knoppix este o distribuţie germană care oferă un excelent sistem de detectare a hardware-ului şi până la 2GB de software comprimat pe un singur CD.

Ultima versiune Knoppix oferă un kernel din seria 2.4, KDE 3.1 ca şi mediu desktop, KOffice, Konqueror ca şi browser web, OpenOffice, Gimp (versiunea 1.2) şi o serie de alte programe necesare unui desktop complet. Necesită măcar un 486, minim 20 RAM pentru mod text şi 96 RAM pentru modul grafic. Despre kernel şi medii desktop vom vorbi în numărul următor. Ce trebuie să ştii acum este că un kernel Linux este nucleul sistemului de operare, iar mediul desktop sau managerul de ferestre este interfaţa grafică cu care interacţionează utilizatorul.

Despre Knoppix ar fi multe de spus (ca de altfel despre fiecare distribuţie în parte) dar să ne limităm la câteva rânduri şi să trecem la următoarea distribuţie Live-CD.

http://www.knoppix.org/

Slax

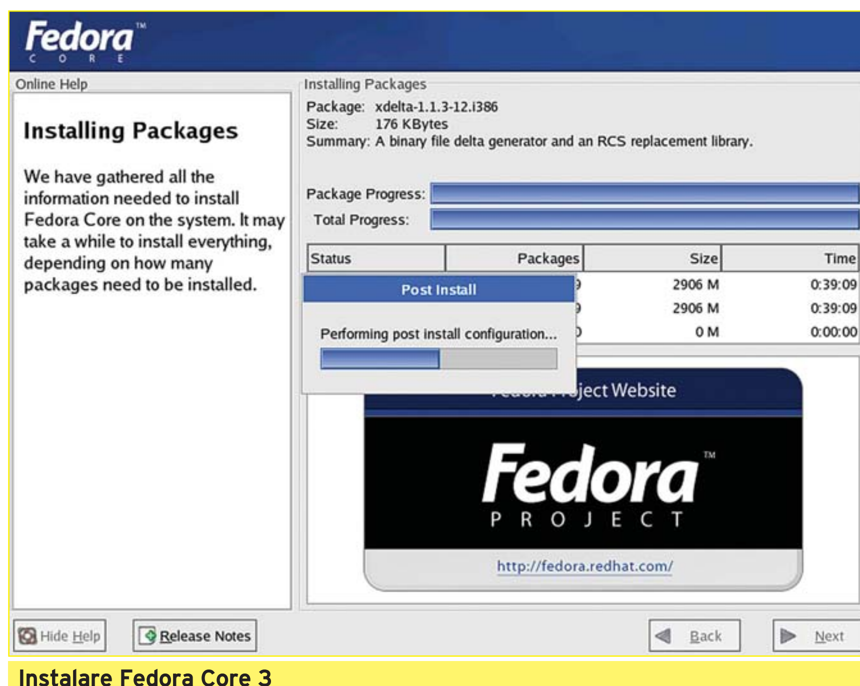
Cu Slax te-ai putut întâlni în numărul trecut al revistei unde i-am făcut o prezentare detaliată. Este o distribuţie bazată pe Slackware, extrem de rapidă şi care - în mod plăcut - se comportă excelent şi instalată pe hard disc. Include KDE şi Fluxbox ca interfeţe grafice (KDE pentru pretenţioşi şi Fluxbox pentru cei ce doresc viteză). Întreg ISO-ul (pe care l-am pus la dispoziţia ta pe ultimele CD-uri MyC) măsoară 184MB, mult mai mic deci decât cele 4 CD-uri oficiale Slackware.

http://slax.linux-live.org/

RedHat

Distribuţia comercială a companiei Red Hat Inc. Folosită cu precădere pe servere, extrem de stabilă, bazată pe Fedora. Tot ce este considerat stabil în Fedora se transformă în RedHat Enterprise alături de câteva utilitare exclusive.

http://www.redhat.com



Instalare Fedora Core 3



Fedora

Poate cea mai răspândită distribuţie la ora actuală. Fedora este o versiune Linux alcătuită exclusiv din software open-source şi care se bucură de o bună bază de dezvoltare. În prezent Fedora se află la versiunea 3, versiunea 4 fiind la câteva săptămâni distanţă. Aş indica-o utilizatorilor care vor să înveţe Linux şi nu se tem de puţină configurare. CD-urile de instalare Fedora îţi oferă tot ceea ce îţi trebuie, de la utilitare text şi până la managere de ferestre minimale (cum ar fi TWM), jocuri, editoare de sunet, playere video şi audio, suita OpenOffice, browsere diverse, utilitare de IM şi clienţi de e-mail.

Fedora poate fi folosit atât ca staţie desktop cât şi ca sistem de operare pentru servere. Eu folosesc Fedora pe calculatorul de la serviciu şi ca server personal acasă. Dacă ai un calculator performant, Fedora este ceea ce îţi trebuie. Se descurcă extrem de bine la detectarea hardware-ului şi este updatată constant de cei de la RedHat şi de membrii comunităţii open-source.

http://fedora.redhat.com/

SuSE

Când mă gândesc la SuSE primul lucru care îmi vine în minte este uşurinţa în configurare. SuSE este o fostă distribuţie germană care a fost achiziţionată de Novell. Cei de la Novell nu au făcut multe pentru a o îmbunătăţi (încă), dar este fără doar şi poate una dintre cele mai răspândite distribuţii. Este o distribuţie comercială care foloseşte KDE ca mediu desktop implicit dar oferă şi restul mediilor desktop (Gnome, XFCE) şi aplicaţiile aferente acestora.

Punctul forte al SuSE-ului este YAST, o aplicaţie care a adunat în jurul ei o serie de module care ajută la detectarea hardware-ului, configurarea reţelei, a desktop-ului şi la îndeplinirea unor sarcini care în alte distribuţii se realizează mai greu. Practic, YAST simplifică configurarea unui sistem Linux, şi din acest punct de vedere, SUSE ar fi de preferat.

http://www.novell.com/linux/suse/

Debian

Dacă vrei software, alege Debian. Este cea mai des actualizată distribuţie dar este folosită mai mult de cei cu experienţă în Linux. Configurarea unui sistem Debian este o poveste lungă şi istovitoare. Şi asta deoarece Debian se compilează din surse. Se copiază de pe CD sursele sistemului de operare după instalarea unui sistem minimal şi se compilează bucată cu bucată mediul desktop şi toate aplicaţiile de care ai nevoie. Partea bună este că obţii un sistem customizat pentru hardware-ul tău, un sistem rapid pe care tu l-ai pus în picioare şi căruia îi cunoşti dedesubturile. Partea proastă este că procesul cere timp şi dedicare, cere rezolvarea unor iritante dependinţe şi folosirea unui installer în mod text de care multă lume se fereşte. SuSE, Fedora, Mandrake şi majoritatea altor distribuţii se bucură de un mod de instalare grafic, prietenos şi intuitiv. Nu şi Debian. Se are în vedere un instaler grafic aflat acum în fază de dezvoltare care se pare că va fi inclus în următoarea versiune dar până atunci mai este…

Un alt lucru de care Debian se bucură este minunatul apt-get. Apt-get este un utilitar care permite instalarea direct de pe Internet sau surse fixe a pachetelor software, cu promisiunea rezolvării dependinţelor. Fedora are şi el apt-get, dar este un apt-get care lucrează cu fişiere RPM spre



deosebire de Debian care lucrează cu DEB-uri. Slackware are Swaret şi Slapt-get. Mandrake şi SuSE pot folosi repository-urile bazate pe RPM-uri pentru a updata online aplicaţiile sau întreg sistemul.

NOTĂ: un "repository" este o sursă de pachete software aflată de cele mai multe ori pe un server de pe Internet care oferă aplicaţii şi update-uri prin intermediul unui program-client care specifică criteriile. Pe scurt, dacă în Debian sau într-o distribuţie bazată pe Debian vreau să instalez jocul Armagetron, tot ce trebuie să fac este să scriu în linie de comandă "apt-get install armagetron". De aici, pachetul va fi copiat de pe una din sursele specificate într-un fişier de configurare (aflat în /etc/apt/sources.list) şi instalat la mine în sistem. Excelenţa acestui mod de instlare stă în simplitate şi rezolvarea dependinţelor (nu mai cauţi pe Internet după libraries-urile lipsă, nu compilezi din surse). Dai comanda şi ai aplicaţia instalată. E atât de simplu!

Celor care se feresc de linia de comandă le recomand Synaptic, un GUI al apt-get-



ului care oferă un mod mai plăcut de instalare a pachetelor software.

Debian se evidenţiază de restul distribuţiilor care lucrează cu pachete RPM sau TGZ prin faptul că are un număr mult mai mare de repository-uri. Dacă Slackware numără câteva mii de pachete software care pot fi luate prin Swaret, Debian numără zeci de mii. Practic, 90% din numărul total al aplicaţiilor dezvoltate pentru Linux pot fi luate prin canalele apt-get. Acesta este şi motivul pentru care majoritatea distribuţiilor destinate începătorilor sunt construite pe Debian (Xandros, Linspire, Ubuntu). Asta şi faptul că un sistem Debian pur se construieşte din surse. De semenea, oferă un mai bun cotrol asupra sistemului de operare.

http://www.debian.org/

Mandrake

Mandrake este o distribuţie franceză care se bucură de un număr destul de mare de utilizatori. Este destinată utilizatorilor



începători spre medii, oferă un installer comprehensiv şi uşor de utilizat, un KDE personalizat şi câteva utilitare proprii de configurare. Lucrează cu pachete RPM şi îl recomdand celor care vor să testeze Linux.

http://www.mandrakelinux.com/

Slackware

Când mă gândesc la Linux, Slackware e primul cuvînt care îmi vine în minte. Cea mai veche distribuţie care a reuşit să se menţină în rândul utilizatorilor (are o vechime de peste 10 ani). Slackware este o distribuţie aparte. Dacă vrei viteză, alegi Slackware. Dacă vrei siguranţă, alegi Slackware. Nu este de mirare că este alegerea multor administratori de sistem. Se deosebeşte prin două lucruri de restul distribuţiilor. Spre deosebire de Fedora de exemplu, Slackware este întreţinut de o singură persoană: Pat Volkering. Acesta ia toate deciziile privitoare la Slackware - ce



pachete sunt incluse în următoarele release-uri, când vor fi lansate acestea, ce cale să urmeze distribuţia. Desigur, restul comunităţii participă activ la dezvoltarea ei dar, la urma urmelor, totul se reduce la Pat. Dacă dintr-un motiv sau atlul Pat ar înceta să mai dezvolte Slackware, distribuţia nu ar mai fi ce e în ziua de azi.

Al doilea lucru care diferenţiază Slackware este faptul că are un sistem de iniţializare a fişierelor de startup mai apropiat de structura BSD decât de Linux. Asta înseamnă unele modificări la nivelul directorului /etc care în final dau acelaşi rezultat. Dacă la restul distribuţiilor structura unor directoare din /etc este ramificată, la Slackware aceasta este liniară. Nu e greu deloc să te obişnuieşti cu ea dar e bine să ştii că este diferită.

Slackware lucrează cu pachete TGZ, este o distribuţie bazată pe KDE, Gnome nefiind o opţiune. Există un proiect numit Dropline Gnome care este alcătuit din pachete Gnome pentru Slackware, dar acesta nu este inclus în distribuţia oficială. Pat afirmă că Gnome este mai greu de inclus din cauza problemelor ivite la compilare şi tind să-i dau dreptate.

Slackware este una din puţinele distribuţii care încă folosesc kernelul 2.4 ca şi kernel implicit. Slackware 10.1 care este ultima versiune (ieşită relativ recent pe piaţă) este totodată şi ultima care va folosi seria 2.4, Pat plănuind să includă acum seria 2.6 în distribuţia lui.

De ce această decizie? Creatorul afirmă că alegerea lui de a include doar software stabil în Slackware este şi cheia succesului acestei distribuţii. În Slackware nu vei găsi versiuni beta sau în curs de dezvoltare, de aceea este o distribuţie stabilă care pur şi simplu… funcţionează.

Slackware în schimb, spre deosebire de SuSE sau Mandrake, nu are installer grafic, nu are utilitare speciale de configurare care să folosească un GUI (în distribuţia oficială) şi cere puţină manevrare a fişierelor pentru a obţine un Linux customizat. Dacă în Fedora porneşti serverul Apache cu un clic, în Slackware va trebui să o faci de sub linie de comandă.

Folosesc Slackware ca staţie desktop pe calculatorul de acasă de aproape un an şi pot să spun că nu plănuiesc să schimb distribuţia. E pur şi simplu... rapid.

http://www.slackware.com

Xandros

Am hotărât să includ şi Xandros în această listă a distribuţiilor. Nu este una ditre cele mai răspândite, dar cu siguranţă este cea mai uşoară. Dacă eşti începător şi vrei Linux, foloseşte Xandros. Instalarea este mai uşoară decât cea din Windows. Deoarece este bazat pe Debian, pachete care pot fi instalate de pe Internet există destule, are un bun suport hardware şi utilitarele de configurare sunt excelente. Cu Xandros, în jumătate de oră poţi avea un sistem instalat, configurat şi legat la Internet. Precum în Windows, setarea unui director partajat sau instalarea unei imprimante este floare la ureche. Xandros este o distribuţie relativ nouă (al cărei review l-ai putut citi acum un an în MyC) iar părţile rele sunt faptul că Xandros costă şi că este oarecum o distribuţie lentă în comparaţie cu celelalte. Dacă ai un hardware rapid, alege Xandros. Există şi o versiune Xandros "gratuită" numită Xandros Open Circulation Desktop care poate fi copiată gratuit de pe Internet. Diferenţa dintre versiunea comercială şi cea gratuită este faptul că nu include CrossOver Office (un soft comercial care permite rularea unor aplicaţii Windows în Linux), inscripţionarea CD-urilor este limitată la 4x şi nu include documentaţie. Având în vedere că există multe alte softuri gratuite care emulează aplicaţii Windows şi care să scrie CD-uri la capacitatea maximă a CD/DVD-Writer-ului tău, poţi folosi liniştit Xandros OCD pentru început.

http://www.xandros.com/



Xandros - o distribuţie cu "look" Windows

Pregătiri pentru instalare

Să spunem că te-ai hotărât pentru o distribuţie anume în funcţie de necesităţile tale. Aceste pregătiri pentru instalare se referă la orice distribuţie Linux, indiferent de preferinţe. Primul lucru pe care trebuie să îl faci este să alcătuieşti o listă a componentelor din calculatorul tău. Modelul monitorului, al plăcii grafice, marca plăcii de sunet, mărimea hard discului. Vei avea poate nevoie de ea mai târziu în caz că Linux nu îţi va detecta automat vreun element.

Al doilea lucru este partiţionarea corespunzătoare a hard discului. Majoritatea distribuţiilor (şi toate distribuţiile importante) oferă un utilitar de partiţionare a hard discului. Unele chiar îl partiţionează automat, ceea ce nu e întotdeauna convenabil deoarece s-ar putea să vrei să păstrezi încă datele de pe el.

Ceea ce eu îţi recomand este folosirea excelentului utilitar Partition Magic. Fie din Windows, fie de pe dischete, porneşte utilitarul şi analizează-l. Este uşor de folosit iar crearea unei partiţii este floare la ureche.

Distribuţii precum Fedora sau SuSE oferă un utilitar grafic de partiţionare a cărui interfaţă grafică se aseamănă mult cu cea din Partition Magic, dar eu le-am folosit doar atunci când singurul sistem de operare instalat pe hard disc era Linux. Poate fi doar o chestie de obişnuinţă din partea mea...

Vor trebui create două sau mai multe partiţii. Una dintre aceste partiţii va reprezenta SWAP-ul. Partiţia SWAP folosită de Linux este asemănătoare RAM-ului folosit de calculator. Este un RAM virtual dacă vrei. Unele ditribuţii pot fi instalate şi fără partiţie SWAP, dar de obicei aceasta este necesară. Mărimea partiţiei swap este recomandabil să fie de două ori mai mare decât capacitatea RAM-ului din PC. De exemplu, dacă ai 256 RAM, o partiţie de aproximativ 500MB ar fi de ajuns. Pe această partiţie nu vei putea stoca date, ea fiind folosită de Linux pentru înregistrarea fişierelor rezultate din procese. Coexistă cu proprietăţile RAM-ului şi, tehnic, oferă un plus de viteză. Swap-ul trebuie să fie setat ca şi partiţie primară şi poate fi folosit de mai multe distribuţii instalate pe acelaşi hard disc sau pe hard discuri separate.

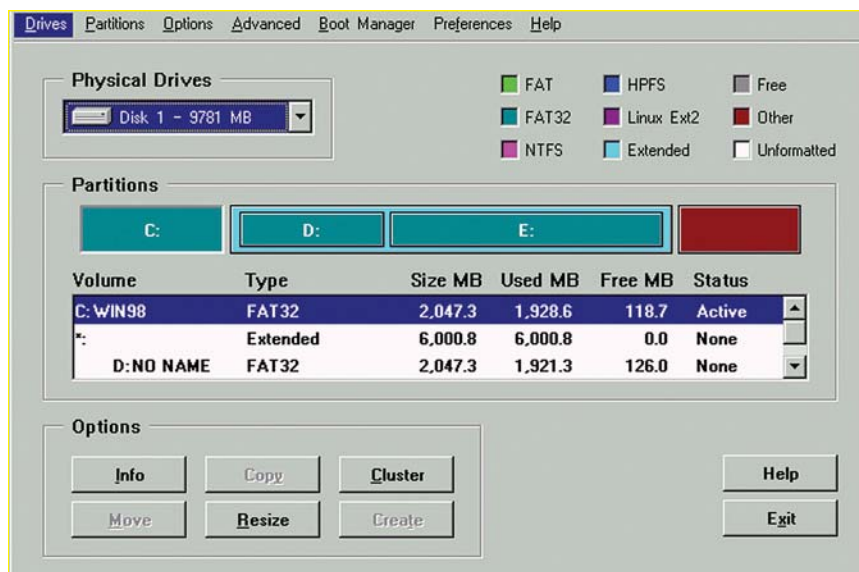
Acum se pune problema restului partiţiilor: poţi crea o singură partiţie care să cuprindă întreg sistemul de fişiere sau poţi crea mai multe. Ultima variantă este folosită mai mult în domeniul serverelor.

Se creează de exemplu o partiţie pentru directorul /home în care îşi au "casa" utilizatorii. Se crează un director /boot în care se află kernelul şi fişierele care îl iniţializează. Se pot crea partiţii separate pentru fiecare mare director dintr-o structură Linux (structură despre care vom vorbi în numerele următoare) - /var ar putea necesita o partiţie separată deoarece de obicei aici se instalează logurile sistemului şi siturile direcţionate de serverul Apache. Dacă găzduieşti pagini web pe serverul tău e bine să le dedici acestora o partiţie separată pentru ca nu cumva un utilizator să înceapă să aglomereze spaţiul liber cu fişierele lui sau nu care cumva sistemul să genereze log-uri de eroare de dimensiuni de 2Gb.

În acest ghid ne vom limita la a crea o partiţie swap şi una principală în care vom instala sistemul de operare.

Mărimea partiţiei principale variază în funcţie de necesităţi şi distribuţie. O instalare completă a distribuţiei Fedora ocupă peste 4Gb de date, fişiere şi programe. O instalare Damn Small Linux ocupă, poate… 100Mb! Pentru a fi sigur, creează o partiţie de minim 5Gb pe care să îţi instalezi sistemul de operare.





Cu PQMagic putem uşor crea partiţii Linux

Fiind începător şi venind din lumea Windows, probabil că restul partiţiilor din calculatorul tău sunt FAT32 sau NTFS. Linux poate coexista cu Windows sau alte sisteme de operare pe acelaşi calculator, deci din acest punct de vedere nu trebuie să îţi faci probleme. Partiţiile tale Windows se vor afla în siguranţă. Mai mult, le vei putea accesa din Linux (în caz că vrei să îţi vezi filmele, pozele sau să asculţi muzica stocată acolo).

Unde anume creezi aceste partiţii nu contează. Excepţie fac PC-urile cu un BIOS mai vechi de 1999 care nu pot boota un sistem Linux care a fost instalat dincolo de primii 4GB ai hard discului. De aceea recomand să laşi PQMagic să îţi mute datele din Windows spre sfârşitul hard discului şi să creezi o partiţie nouă la începutul acestuia. Windows va boota oricum.

Creezi o partiţie primară de 5 sau mai mulţi Gb, şi una de swap de 2x capacitatea RAM-ului.

Tipul partiţiei

Tipul partiţiei de 5Gb este alegerea ta. Dacă Windows se poate instala pe FAT32 sau NTFS, Linux rulează pe EXT2, EXT3, ReiserFS, Reiser4, JFS sau XFS. Există desigur şi alte tipuri de partiţii dar multe sunt în faza de proiect. Din cele enumerate, EXT2, EXT3 şi ReiserFS sunt cele mai utilizate. EXT2 este cel mai vechi tip, EXT3 este varianta cu "journaling"(salvează datele în timp real) a EXT2, iar ReiserFS este un tip mai nou de partiţie care de asemenea suportă journaling. Eu îţi recomand EXT3 sau ReiserFS. Care dintre cele două este mai rapid nu se ştie încă sigur. Unul este mai rapid la ştergerea fişierelor în detrimentul manevrării acestora, celălalt este mai bun la copiere dar şterge mai greu. Diferenţele de viteză se simt greu. Personal, optez din obişnuinţă pentru EXT3. Xandros foloseşte implicit ReiserFS, pe când Fedora te lasă să alegi. Indiferent de opţiune, rezultatul este acelaşi: un sistem Linux instalat.

Reiser 4 este de departe cel mai rapid tip de partiţie - cu 95% mai rapid decât EXT3 şi 65% mai rapid decât ReiserFS când vine vorba de operaţii I/O. JFS consumă cel mai puţin CPU. Atât Reiser 4 cât şi JFS sunt încă experimentale, deci nu ţi le recomand pentru uz casnic.



Metode de instalare

Odată ce ai partiţiile create, alege o metodă de instalare. Cea mai comună este instalarea de pe CD. Copiezi de pe Internet un set de ISO-uri pe care le scrii pe CD-uri şi poţi să treci la faza de instalare. Linux se poate instala şi prin reţea - prin LAN sau de pe Internet, prin RSync sau, mai comun, prin FTP.

Ca utilizator casnici cu bandă mică la Internet, ne vom limita la clasica metodă de instlare de pe CD. Majoritatea FTP-urilor gratuite din România oferă ISO-uri Linux de toate felurile. Dacă vrei să iei o anumită distribuţie mai repede decât ai lua-o de la sursă, alege **ftp.rdsor.ro**, **ftp.lug.ro** sau serverul RoEDUNet ca să descarci una.

Din Windows poţi inscripţiona ISO-urile folosind Nero Burning ROM, iar din Linux folosind minunatul K3B. Alegerea este a ta. Unele situri de pe Internet se oferă să îţi trimită - contra cost - CD-uri Linux de toate felurile.

Din motive legate de lipsa de spaţiu, sunt nevoit să mă opresc aici urmând ca în numărul următor să trecem la instalarea unei distribuţii. Să sperăm că până atunci ai găsit distribuţia care ţi se potriveşte ca să poţi ţine pasul cu acest ghid. Ca loc de pornire îţi recomand **http://www.linux-iso.org/**, un sit de unde vei putea copia cam orice distribuţie Linux existentă. ■

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro



Cosmetizarea Desktop-ului Linux

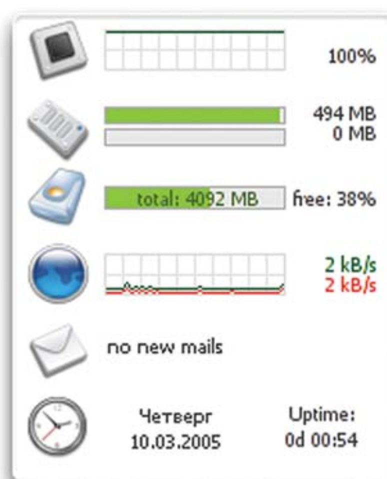
Utilizatorii Linux se împart în trei categorii: cei care folosesc Linux pe server, cei care folosesc linux pe desktop şi cei care îl folosesc pe amândouă. Pentru ultimele două categorii necesitatea cosmetizării desktop-ului intervine mai devreme sau mai târziu. Dacă putem face Windows-ul sau OS X-ul să arate atrăgător, de ce nu am putea să facem la fel şi cu desktop-ul din Linux. Cu atât mai mult cu cât acesta dispune de mai multe medii şi managere de ferestre, posibilităţile fiind deci mai extinse.

Avem desigur style-urile şi decoraţiunile ferestrelor în KDE, GNOME, XFCE şi altele. Avem seturi de iconuri şi wallpapere, fonturi arătoase şi sunete de sistem care mai de care mai ciudate dar lucrurirle nu se limitează la atât. În acest articol nu am să vorbesc aspectele pe care tocmai le-am enumerat, ci de anumite aplicaţii create special pentru a oferi un look aparte unui desktop open-source.

Karamba

http://karamba.sourceforge.net/

Karamba este un program menit să afişeze informaţii pe un desktop KDE folosind unul sau mai multe seturi de scripturi şi imagini PNG. Karamba este o aplicaţie care rulează de sub linie de comandă dar există şi o versiune numită Super Karamba care dispune şi de un GUI. După ce compilăm codul sursă sau instalăm un pachet aferent distribuţiei noastre, din meniul Super Karamba selectăm "Open" şi



deschidem una sau mai multe teme karamba pe care le putem copia de pe www.kde-look.org. De asemenea, din fereastra Super Karamba avem acces la situl aplicaţiei şi ultimele teme disponibile pe acesta.

În realitate, Karamba şi temele disponibile pentru acesta au o dublă utilitate: oferă un look atrăgător desktop-ului şi informaţii preţioase. De exemplu, "Liquid Weather", un astfel de set de scripturi şi imagini îţi oferă informaţii despre starea vremii. "Ink Level Monitor" îţi arată cât toner mai ai în imprimantă. "Cynapses" îţi arată cât RAM şi SWAP ai consumat, input-ul şi output-ul plăcilor de reţea, spaţiul liber pe hard disc, nivelul de consum al procesorului şi multe altele.



Liquid weather

Partea bună a acestor teme Karamba este că îţi oferă un desktop mai arătos decât OS X. Partea rea este că aceste mici artificii consumă resurse. Nu e nevoie să consum 62% din procesor pentru a afla cât spaţiu am pe hard disc (nu e mai uşor oare să deschid o consolă şi să tastez "df"?). Ţine minte: cu cât încarci mai multe teme Karamba, cu atât mai greu îţi va merge KDE-ul.

gDesklets

http://gdesklets.gnomedesktop.or

Acesta este numele programului ce corespunde în Gnome aplicaţiei Karamba. Principiul este acelaşi: un script Python şi câteva PNG-uri atât doar că gDesklets a fost conceput pentru Gnome. Un dezavantaj al acestui program este că nu poate fi rulat de sub root. Pentru a instala gDesklets ai nevoie de două fişiere - gdesklets şi gdesklets-data. Porneşti aplicaţia după compilare/instalare cu "gdesklets" şi din fereastra care apare navighezi până în directorul /usr/share/gdesklets/Displays unde



Clock-desklets

sunt stocate applet-urile în subdirectoare. Poţi lansa un applet prin deschiderea unui fişier .display. Unele display-uri permit configurare printr-un clic-dreapta dat pe ele. Pentru a lansa gDesklets de fiecare dată



It-extras

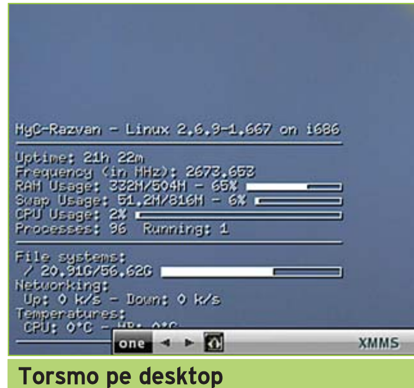
când intrăm în Gnome putem adăuga într-un fişier de startup (cum ar fi /etc/rc.local) linia gdesklets &.

Applet-uri pentru gDesklets găseşti la adresa http://gdesklets.gnomedesktop.org.

Torsmo

http://freshmeat.net/projects/torsmo/

Spre deosebire de aplicaţiile de mai sus, Torsmo este un program de sine stătător. Nu foloseşte imagini pentru a afişa informaţiile ci le desenează direct pe desktop. Odată instalat, programul poate fi lansat cu "torsmo". Dacă dorim să îl lansăm automat de fiecare dată îl putem adăuga într-unul din fişierele de iniţializare ale sistemului sau managerului de ferestre. Torsmo furnizează informaţii preţioase despre sistem, cum ar fi uptime-ul, frecvenţa procesorului, RAM-ul folosit, cantitatea de SWAP, numărul de procese care rulează, sistemele de fişiere prezente sau rata de transfer pe placa de reţea.



Torsmo pe desktop

root-tail

http://www.var.cx/root-tail/

Ca şi Torsmo, root-tail afişează informaţiile direct pe desktop, dar în acest caz putem alege care informaţii să fie afişate. Să presupunem că dorim un output a două log-uri de sistem pe desktop. Putem folosi comanda

```
root-tail -g 800x250+100+50 -font fixed /var/log/messages,green /var/log/secure,red,'ALERT'
```


Informaţii direct pe ecran

Partea numerică a comenzii reprezintă mărimea pe lăţime şi lungime a rândurilor afişate pe ecran şi poziţionarea acestora după coordonatele X şi Y. La secţiunea "-font" putem folosi şi alt tip de font în locul "fixed". Urmează calea către fişierele ce vor fi redate şi culoarea cu care vor fi redate (în cazul de mai sus verde şi roşu).

Root-tail nu "mănâncă" mult din puterea de procesare şi oferă un look aparte desktop-ului tău (ca să nu mai vorbim de informaţiile preţioase pe care le furnizează).



GKrellM

http://www.gkrellm.net/

Este o aplicaţie de monitorizare a sistemului cu suport pentru pluginuri şi skinuri. GKrellM îţi oferă informaţii despre gradul de utilizare a procesorului, disponibilitatea spaţiului din partiţii sau gradul de



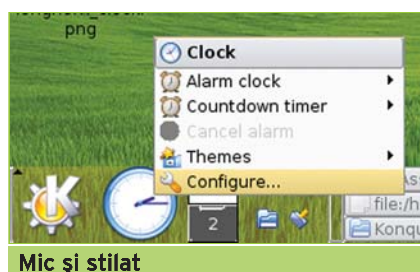
Un desktop impresionant

utilizare a reţelei. Cu GKrellM poţi chiar să controlezi aplicaţia XMMS, îţi poţi verifica e-mailul sau îl poţi folosi pentru plugin-urile vizuale cu efecte 3D.

StyleClock

http://fred.hexbox.de/styleclock

Un simplu applet pentru Panel-ul din KDE. Ca orice ceas normal, arată ora exactă



Mic şi stilat

:). Aplicaţia poate fi customizată cu skinuri care de care mai atrăgătoare şi reprezintă o alternativă la Clock-ul implicit din KDE. Applet-ul arată atrăgător, cu un efect de sticlă şi nu consumă multe resurse.

Concluzie

Ca să te poţi folosi de toate resursele enumerate mai sus va trebui să te aştepţi la un consum mare al procesorului. Cel mai bine e să le încerci pe rând şi să vezi care îţi place. Dacă totuşi vei ajunge să le consideri pe unele indispensabile pentru desktop-ul tău, alege să foloseşti un manager de ferestre mai uşor cum ar fi Fluxbox sau WindowMaker. KDE-ul va rula mai greoi cu Karamba pornit. ■

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro

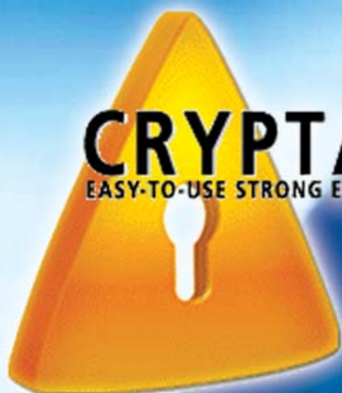


Un starter-bar pentru Karamba





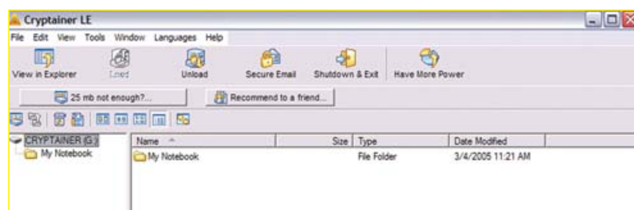






Protejarea datelor

Aproape orice companie sau individ deţine informaţii cu o importanţă ridicată. O formulă unică, o bază de date, un jurnal personal, raportul financiar, planul de dezvoltare sau e-mail-urile pot cuprinde informaţii importante, care în anumite împrejurări trebuiesc protejate. Până acum câţiva ani protejarea datelor a fost un lucru destul de greu realizabil. Introducerea de sisteme de parolare în programele des folosite a determinat apariţia instantanee a metodelor de înlăturare. Astfel parolele introduse în Word, Excel, Access, Total Commander (şi multe alte programe) pot fi înlăturate uşor, chiar fără a folosi o putere mare de procesare (pentru că se ştie algoritmul de codare). Criptarea rămâne una dintre cele mai sigure metode de protejare a datelor. În prezent datele stocate pe un sistem normal (nesecurizat) pot fi accesate cu uşurinţă de oricine. Este din ce în ce mai greu să protejăm un sistem de intruşi nedoriţi, iar calculatoarele (în special cele conectate la Internet) pot fi atacate de oricine (sau de oriunde). Rolul criptării: codarea datelor pentru a nu fi interpretate de persoanele care nu cunosc parola. La ora actuală există multe programe care iţi oferă posibilitatea de a-ţi proteja astfel datele, atât gratuite, cât şi contra cost. Una dintre alternativele gratuite este programul Cryptainer. Versiunea gratuită a programului foloseşte o implementare pe 128 de biţi a puternicului algoritmului de criptare "Blowfish". Algoritmul a fost dezvoltat în 1993 de Bruce Schneier ca o alternativă rapidă şi gratuită la metodele de criptare existente. Cu timpul acest algoritm a fost preluat de tot mai multe programe, şi a intrat în categoria celor mai folosite. Statistic este imposibil să afli parola folosind un atac de tipul "brute-force", algoritmul fiind analizat de mulţi cercetători şi s-a dovedit a fi unul care rezistă la foarte multe tipuri de atacuri. În prezent peste 150 de programe folosesc acest algoritm pentru criptarea datelor. Dacă doreşti o metodă mai bună de criptare va trebui să achiziţionezi versiunea comercială a programului. În acel moment vei avea de ales între metodele de criptare a datelor printr-o implementare pe 448 de biţi a algoritmului Blowfish sau o implementare pe 256 biţi a algoritmului AES (Advanced Encryption Standard). Denumit şi Rijndael, algoritmul a fost dezvoltat de doi cercetători din Belgia (Dr. Joan Daemen şi Vincent Rijmen) şi este un algoritm foarte bun, util în special la folosirea în situaţiile în care avem puţin spaţiu disponibil. Algoritmul rezistă la toate tipurile de atacuri cunoscute în prezent şi are o structură foarte simplă. Institutul NIST



(National Institute of Standards and Technology) a recomandat algoritmul pentru folosirea în orice organizaţie guvernamentală (şi nu numai) din SUA. Pentru algoritmul care a fost adoptat ca standard înaintea lui, intitulat DES, s-au construit sisteme care aflau parola în câteva ore. Încercând anumite valori dispozitivele puteau determina cheia folosită pentru criptarea mesajului. Dacă s-ar construi un dispozitiv care să afle parola algoritmului DES într-o secundă, nu în câteva ore, aplicabil pentru cazul AES, ar mai trebui încă 2 la puterea 55 secunde pentru a o afla. Atunci ar fi nevoie de aproximativ 149 de mii de miliarde de ani (149 bilioane) pentru încercări. Până acum, vârsta universului se estimează a fi de 20 de miliarde de ani :-).

Criptare aplicată altfel...

Dezvoltatorii lui au privit problema securizării datelor din alt punct de vedere. Ei oferă utilizatorului un drive virtual, în care aceştia vor putea copia fişierele care prezintă o importanţă ridicată. Conţinutul lui este reprezentat pe disc de un singur fişier, care poate fi înţeles (pentru că este criptat) numai la lansarea programului Cryptainer. Dacă doreşti să accesezi conţinutul lui va trebui să introduci o parolă. La copierea fişierelor pe discul virtual ele vor fi criptate automat. În acest fel nu va trebui să selectezi fişierele, să deschizi programul de criptare şi să formezi o arhivă. În plus vei avea acces la ele, chiar dacă sunt criptate, în orice moment.

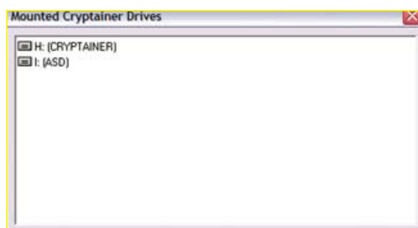
Când închizi programul Cryptainer drive-ul virtual va dispare, în acest fel doar tu vei putea accesa fişierele importante. Chiar dacă fişierul este "furat" (adică copiat) de altcineva, el nu va avea parola necesară pentru citirea lui.

Programul criptează orice format de fişiere, fără nici o limitare. Asupra drive-ului virtual vei putea efectua exact aceleaşi operaţiuni care le poţi face în cazul introducerii unui dispozitiv de stocare a datelor în USB. Criptarea este făcută în timp real, orice program care va avea nevoie de datele securizate le va putea accesa direct. Parola aleasă de tine poate avea până la 100 de caractere, poţi folosi chiar şi fraze care îţi sunt uşor de memorat. Atenţie! Nu există nici o procedură specială, nici un cod secret sau metodă de recuperare a parolei. Dacă o uiţi, nu o vei mai putea recupera.

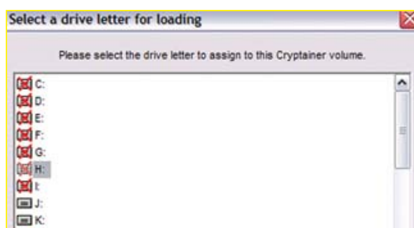
Crearea primului disc virtual

La prima lansare a programului vei fi întrebat care este locaţia de stocare a fişierului. În fereastra numită [Specify Cryptainer Volume Details] vei stabili locaţia şi numele fişierului. Poţi folosi orice nume şi orice extensie. Implicit programul formează un fişier în directorul c:\Windows\system32\. Numele drive-ului (Label-ul) te va ajuta la recunoaşterea fişierelor criptate în cazul în care foloseşti mai multe discuri virtuale. Cryptainer poate genera fişiere în care să stocheze conţinutul discului virtual de mărimi vari-

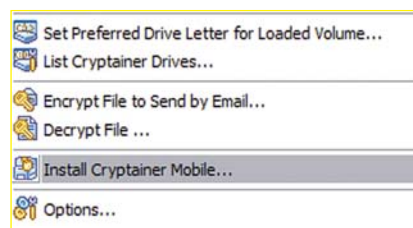
Realizarea unui e-mail criptat



Listarea discurilor virtuale



Schimbarea numelui



Versiunea mobilă

abile. Pentru versiunea gratuită a programului mărimea maximă a unui disc poate fi de 25 de MB. Poţi alege o dimensiune variabilă până la această mărime. Dimensiunea maximă a discului poate ajunge până la 500 MB în versiunea Cryptainer ME (30 USD), până 5000 MB în Cryptainer PE (45 USD) şi până la 50000MB în Cryptainer 5.0 (90 USD).

Încărcarea unui disc virtual

Există o metodă foarte simplă de încărcare a discurilor virtuale protejate. Apasă butonul [Load] din bara de unelte a programului, introdu parola şi vei avea acces nelimitat la drive-ul virtual atât timp cât nu vei închide de tot programul. Va trebui să închizi programul în cazul în care pleci de lângă calculator. Nu vei putea închide aplicaţia dacă fişierele sunt folosite de alt program. În acest caz un mesaj de eroare te va atenţiona. Atenţie la instalarea unor aplicaţii pe acest disc virtual! Unele fişiere rămân deschise în memorie chiar şi după închiderea aplicaţiei instalate. Nu vei mai putea închide programul Cryptainer datorită acestor fişiere. Va trebui să le închizi manual pentru a securiza discul. Poţi încărca mai multe discuri virtuale în acelaşi timp. Accesează "Aditional Cryptainer Volumes" din meniul [Tools]. Pentru a crea un nou fişier apasă butonul [New Volume], iar pentru a încărca unul apasă [Load Volume]. Pentru afişarea unei liste cu discurile încărcate selectează din meniul [Tools] comanda [List Cryptainer Drives]. La pornirea programului Cryptainer un disc va fi încărcat automat. Pentru a preciza care dintre ele, selectează din meniul [Tools] - "Aditional Cryptainer Volumes", iar în fereastra care apare selectează din meniul [File] - "Make this the Primary Volume". La pornirea programului acest disc va fi încărcat automat şi programul nu te va mai întreba parola. Atenţie, oricine va porni programul va putea citi datele stocate pe acest disc!. Poţi chiar asocia ce literă doreşti discului virtual, trebuie doar să selectezi din meniul [Tools] comanda "Set Preferred Drive Letter". În program nu există nici un meniu de redimensionare a discului virtual. Nu trebuie să-ti faci probleme la specificarea spaţiului. S-ar putea să-l faci prea mare şi să nu-l mai poţi trimite pe e-mail, sau prea mic şi să nu mai încapă datele. Există o metodă foarte simplă pentru a creşte dimensiunea discului: crearea unui disc nou şi mutarea datelor.

E-mail mai sigur

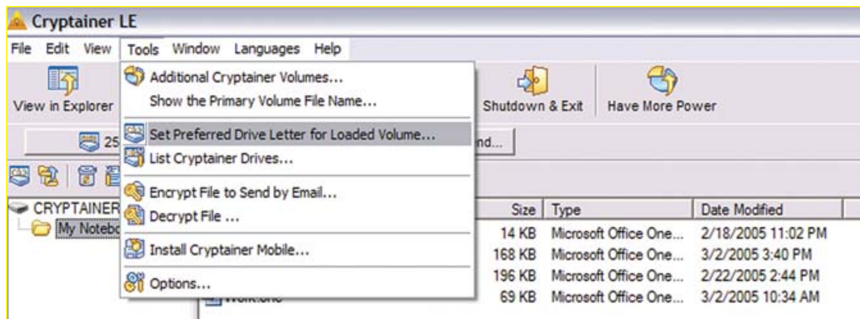
Programul are încorporată facilitatea de a crea şi fişiere criptate care se extrag automat. Sistemul pe care va fi decriptat fişierul nu necesită programul Cryptainer instalat, necesită doar introducerea parolei de către utilizator. Funcţia "Secure E-mail" a fost concepută pentru a trimite astfel de fişiere prin clientul de email, dobândind astfel o securitate mai ridicată la transferul datelor prin Internet. În meniul [Tools] - "Aditional Cryptainer Volumes" apasă butonul [Secure E-mail] pentru a deschide meniul special de creare a fişierelor care se extrag automat.

Instalarea pe dispozitive mobile

Programul poate fi instalat şi funcţionează pe orice dispozitiv mobil care poate fi conectat la portul USB şi care oferă spaţiu de stocare. Există o metodă de instalare denumită "stand alone" (de sine stătătoare) care oferă o mobilitate sporită. În plus, este posibil şi să criptezi fişierele direct pe orice mediu de stocare. Nu va mai trebui să instalezi programul pe noul calculator pe care doreşti să citeşti fişierele criptate. Selectează din meniul [Tools] - "Install Cryptainer Mobile". Programul va copia fişierele necesare pentru rularea programului pe acest dispozitiv şi nu va mai trebui să-l reinstalezi pe noul sistem. Fişierul cu informaţiile protejate poate fi încărcat tot de pe acest drive. Altfel vei avea informaţiile protejate pe orice mediu de stocare mobil. Atenţie! Facilitatea "Cryptainer Mobile" nu este disponibilă şi pentru Windows 98/Me pentru că mediul nu permite încărcarea automată a drive-urilor. Este posibilă chiar şi accesarea din reţeaua locală a discurilor virtuale create în program. Trebuie doar să mapezi drive-ul respectiv.

Programul Cryptainer combină două caracteristici necesare pentru datele importante: securitatea şi flexibilitatea. Puţine programe ne oferă acces (mai ales gratuit) la o securitate "transparentă" a datelor - care să nu fie vizibilă la prelucrarea datelor. În plus, performanţa sistemului nu este afectată vizibil în timpul codării datelor. Dacă apelezi la acest program nu va mai trebui să instalezi altele care să paroleze sau să ascundă directoare sau fişiere (care au şansa de a nu funcţiona pe alte sisteme). Datorită integrării foarte bune cu sistemul de operare recomand programul oricărei persoane care are nevoie de mai multă securitate. ■

Remus Zoica
remus@myc.ro



Meniul pentru schimbarea literei discului virtual



Unul dintre aspectele cele mai importante în lupta acerbă care se dă astăzi între sistemele de operare este legat de securitate. Se experimentează, se discută, se scrie mult despre acest subiect şi, în cele din urmă, fiecare face ceea ce crede că este cel mai potrivit pentru el.

Acest articol se adresează exclusiv utilizatorilor sistemului de operare Windows. Nu puţini dintre aceştia, după nenumărate probleme intervenite şi instalări după instalări, s-au decis să încerce altceva (în speţă Linux), majoritatea dintre ei fiind mulţumiţi de ceea ce le-a oferit sistemul open-source, unii renunţând chiar definitiv la Windows.

Ce se întâmplă însă cu acei dintre utilizatori care nu s-au decis încă să facă o schimbare aproape radicală, cu cei care se încăpăţânează să rămână de partea lui W. Gates sau se ambiţionează să aibă un sistem Windows cât mai sigur? Aceştia instalează, testează, setează, cercetează şi, când au terminat, o iau de la capăt, o dată, de două, de trei ori până când sistemul se apropie cât mai mult de optimul dorit.

Pe măsură ce piaţa IT din România se dezvoltă, utilizatorii achiziţionându-şi sisteme din ce în ce mai performante, şi până la mult aşteptatul Microsoft Longhorn, în topul preferinţelor utilizatorilor se situează versiunea Windows XP (Home/ Professional) cu/fără SP2 (Service Pack 2). Şi, cu toate că vor fi prezentate în continuare şi aspecte mai generale, utilizatorii care deţin un astfel de sistem vor fi cei mai interesaţi de acest articol.

Când vorbim de securitate, ne referim la mai multe lucruri. Aspectul cel mai important este siguranţa datelor mai "sensibile". Cei mai paranoici vor spune că este necesar să ai cât mai multe copii de siguranţă ale datelor personale. Aceasta este una dintre cauzele care determină ca securitatea unui sistem să fie împărţită pe mai multe nivele.

Astfel, nu se poate compara necesitatea securizării unui server cu necesitatea securizării PC-ului al unui utilizator casnic care nici măcar nu este conectat la Internet (poate doar din punct de vedere subiectiv...).

Bineînţeles că un sistem nesigur este şi un sistem instabil, şi mă refer aici la consumul suplimentar de resurse, blocări ale sistemului, probleme la iniţializare, probleme cu firewall-ul (în SP2) etc.

Nu voi face referire în acest articol nici la securizarea unui server, dar nici la utilizatorii care nu sunt nici măcar conectaţi la Internet. Vizaţi sunt, după cum spuneam, acei utilizatori obişnuiţi, care au un calculator pe care este instalat Windows XP (SP1/SP2), şi care, pe deasupra, sunt conectaţi la Internet.

Ce este esenţial

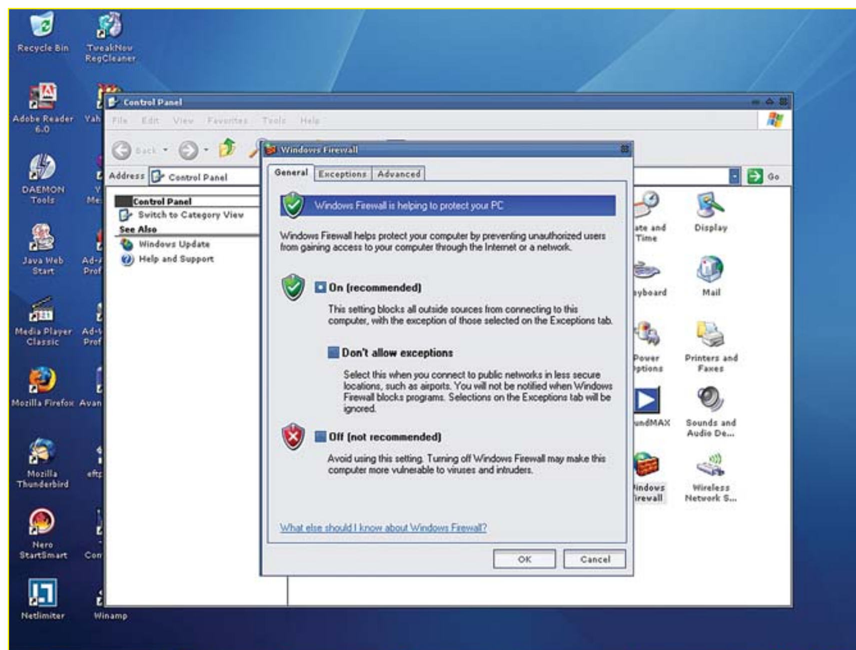
Există două situaţii de la care se poate porni atunci când doreşti să-ţi protejezi calculatorul de intruşi. Prima, e cea în care se porneşte cu achiziţionarea unui sistem nou-nouţ, a tuturor programelor necesare (despre care voi vorbi la timpul potrivit), iar instalarea acestora se face de către un utilizator mediu-avansat. Aceasta aş putea spune că este şi situaţia ideală, şansele ca PC-ul să o ducă bine cât mai mult timp fiind destul de mari.

A doua, cea mai des întâlnită, este cea în care un calculator deja infectat se doreşte a fi securizat, iar cel care încearcă să facă acest lucru este fie începător, fie nu are acces la resursele necesare.

Un lucru însă este foarte sigur! Orice ai face, orice programe sau utilitare ai instala, nu poţi să creezi un sistem curat, sigur şi care să ruleze bine fără să formatezi partiţia

sistem. Iar aici apar două mari probleme a căror rezolvare fanii Windows-ului o aşteaptă în continuare. În primul rând sunt regiştrii. Când un sistem este proaspăt instalat acesta pur şi simplu ... zboară (bineînţeles, cu suport hardware adecvat). Pe măsură ce începi să instalezi/dezinstalezi tot felul de aplicaţii, să copiezi sau să muţi date, lucrurile se aglomerează în acest loc, anumite intrări nu mai pot fi îndepărtate decât manual (acest lucru nefiind deloc recomandat începătorilor!), apar erori şi conflicte, iar sistemul rulează la 70-80% din potenţial. Şi dacă asta ar fi totul! Însă lucrurile nu se opresc aici! Apar programele care conţin adware sau spyware, care îngreunează şi mai mult sistemul şi conexiunea la Internet şi, când utilizatorul observă că PC-ul a luat-o razna de tot, se decide să reinstaleze sistemul de operare pe o partiţie ce urmează a fi formatată. Iar acesta este momentul critic în care intervine şi cea de-a doua problemă dintre cele menţionate anterior: update-urile.

În momentul în care sistemul este proaspăt instalat, posibilitatea de actualizare a Windowsului se rezumă la update-urile de pe Internet. De fiecare dată când vei reinstala Windowsul vei fi nevoit să faci actualizările direct de pe Internet. Şi problema este că eşti nevoit să le faci, multe dintre acestea fiind critice. Vestea bună totuşi e că Internetul se dezvoltă rapid, viteza creşte, iar timpul necesar descărcării şi instalării update-urilor scade simţitor.



Firewall-ul instalat in Service Pack 2

Cu ce începem?

Aceasta este întrebarea cea mai simplă, însă totodată este pasul care trebuie pregătit cu multă grijă. Primul lucru la care va trebui să te gândeşti este ce ai şi ce îţi doreşti.

Am presupus la început că marea majoritate a utilizatorilor folosesc Windows XP SP2. Pentru cei care au realizat o instalare Windows XP SP1, update-ul la SP2 se realizează direct de pe Internet (sau de pe un CD).

Nu voi face prea multă teorie legată de partiţionare, alocarea spaţiului şi instalare, însă este bine ca partiţia sistem să aibă măcar 10 GB.

Deci, ai un calculator cu un hard disc proaspăt formatat, cd-ul cu Windows XP SP2... şi, de ce-ar mai fi nevoie?

În principiu ar fi nevoie de o listă cu: softuri antivirus, firewall-uri, antispyware. În funcţie de necesităţi şi de bugetul de care dispui te vei orienta către programe mai scumpe sau mai ieftine şi, de ce nu, gratuite. Înainte de a vedea care sunt cele mai recomandate programe din fiecare categorie, ar mai fi câţiva paşi pregătitori şi câteva lucruri pe care ar mai trebui să le ştii.

Dacă ai terminat de instalat Windowsul şi programele pe care doreşti să le foloseşti se găsesc pe CD-uri/DVD-uri "curate", sistemul va fi în siguranţă atâta timp cât nu te conectezi la Internet sau nu conectezi la calculator alte dispozitive (dischetă, CD, DVD, USB Flash, hard disc) pe care se află date (şi poate viruşi!).

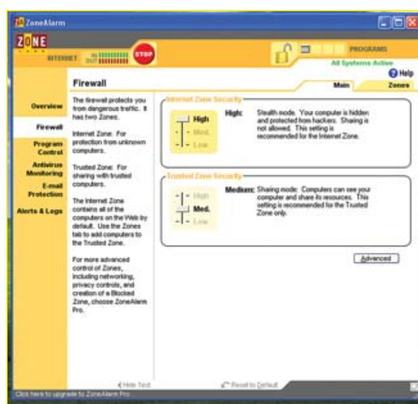
Am presupus însă că majoritatea utilizatorilor doresc să se conecteze la Internet, aşa că înainte de a realiza conexiunea la Internet (pentru update-uri de Windows),



Avast! 4 Home Edition - un program antivirus complet



AVG Anti-Virus - un program care foloseşte resurse puţine ale sistemului



Zone Alarm Free - Varianta gratuită a celebrului produs de securitate

este mai mult decât important să instalezi toate programele care îţi vor proteja pe viitor calculatorul şi abia apoi să setezi reţeaua şi să începi să actualizezi ce este nevoie.

În felul acesta previi eventualii intruşi dornici să asalteze un sistem proaspăt şi curat ca lacrima.

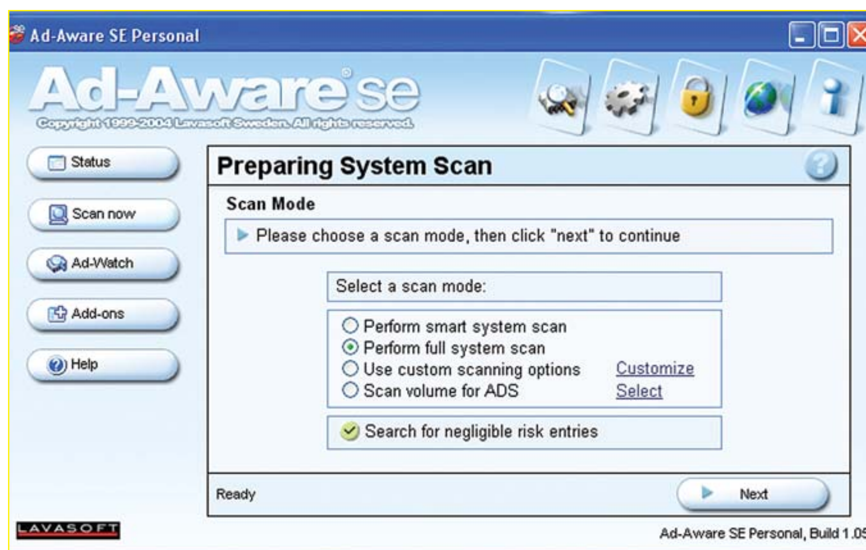
Programele necesare

Spuneam că unul dintre factorii cei mai importanţi atunci când doreşti să-ţi securizezi calculatorul este bugetul. Iar asta deoarece 90% dintre softurile despre care aş putea spune că sunt "bune" sunt cele pentru care trebuie să scoţi ceva "parai" din buzunar. Există totuşi şi excepţii, programe gratuite care oferă strictul necesar pentru aceia care nu au mare nevoie sau nu sunt dispuşi să investească foarte mult în astfel de programe.

Este important să precizez de la început că în această ediţie nu am să încerc să realizez un top al acestor programe, nu voi spune care sunt cele mai bune sau mai puţin bune, şi nu voi face nici măcar o prezentare minimală, lucru care se va întâmpla în numărul viitor, în partea a doua a acestui articol, iar dacă eşti nerăbdător până atunci să încerci un program nou poţi să o faci cu încredere. Cu toate că unele pot să aibă opţiuni suplimentare, sau altele sunt mai uşor de utilizat, fiecare dintre acestea au problemele lor, intră în conflict cu alte programe sau generează diferite erori. În numărul viitor vom vedea mai exact despre ce este vorba. Un lucru este însă sigur! Înainte de a instala să zicem un antivirus, este mai mult decât indicat să-l dezinstalezi sau dezactivezi pe cel instalat fiindcă s-ar putea să întâmpini nişte probleme care-ţi vor da mare bătaie de cap. Iar eu îţi recomand chiar să dezinstalezi un program înainte de a-l instala pe celălalt. Şi spun asta în primul rând în urma experienţei pe care am avut-o, în care după ce am instalat Symantec AntiVirus Corporate Edition, m-am hotărât să instalez şi McAfee Antivirus 2005, cu toate că am fost avertizat că acest lucru poate genera conflicte. La repornire, calculatorul nu a mai vrut nicidecum să intre în Windows. Abia după ce am scos cablul de reţea şi am intrat în "Safe Mode" am reuşit să rezolv problema.

Securitatea calculatorului când acesta este conectat la Internet poate fi împărţită în patru categorii, pentru fiecare dintre acestea existând şi antidoturi. Pericolele sau ameninţările vin în principal pe patru fronturi: viruşi, hackeri, spyware şi spam.

Ce a oferit cât de cât util Windows SP2



Ad-Aware Personal Edition pregătit pentru scanare



Antivir Personal Edition

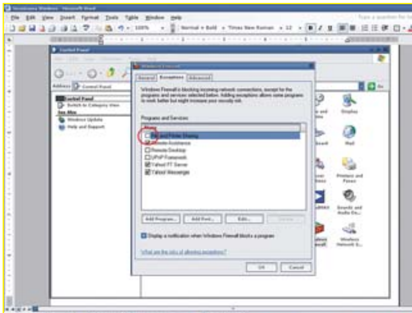
utilizatorilor este protecţie sporită datorată firewall-ului integrat. Multă lume s-a plâns însă de problemele pe care acesta le-a cauzat, ceea ce este destul de adevărat, însă tot la fel de adevărat este că mulţi dintre utilizatori nu au respectat instrucţiunile de instalare. Astfel, cei de la Microsoft au pus accentul pe faptul că upgrade-ul la SP2 trebuie să se realizeze doar după ce sistemul a fost curăţat de dăunători. Cum mulţi nu prea au ţinut cont de aceste sfaturi, bineînţeles că problemele nu au încetat să apară.

Pentru a dezactiva, activa sau seta firewall-ul alege din [Control Panel] opţiunea "Windows Firewall". Cu toate că nu este vorba de un firewall complex, modificarea anumitor conexiuni în necunoştinţă de cauză poate da mari bătăi de cap după cum vei vedea ceva mai târziu.

Am să încep cu programele gratuite, disponibile pentru descărcare gratuită de la adresele specificate, şi pe care le poţi găsi de asemenea şi pe CD-urile revistei.

Avast! 4 Home Edition (**http://www.asw.cz/eng/avast_4_home.html**) este versiunea gratuită a unui program antivirus complet, având un kernel certificat de ICSA (**http://www.icsalabs.com/**), o interfaţă simplă şi actualizări automate. Mai este important să ştii că versiunea poate fi folosită doar de utilizatorii casnici, instituţiile şi companiile trebuind să apeleze la versiunea avast! Professional Edition.

AVG Anti-Virus (**http://free.grisoft.com/freeweb.php/ doc/2/**) versiunea "free" este foarte cunoscută în primul rând pentru faptul că nu foloseşte foarte mult din resursele sistemului. Printre opţiunile semnificative se numără update-urile automate, AVG Resident Shield (protecţie în momentul în care sunt deschise fişiere sau sunt rulate programe), AVG E-mail Scanner care protejează e-mailul de spam etc.

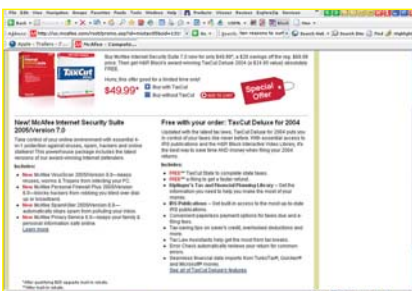

Dezactivarea unei opţiuni înseamnă blocarea acelui tip de conexiune

BitDefender Free Edition v7 (**http://www.bitdefender.com/bd/site/products.php?p_id=24#**) - programul îţi permite să efectuezi scanări rapide, să le programezi, actualizări automate şi manuale directe sau prin proxy, carantină, posibilitatea de modificare a interfeţei, suport 24 de ore din 24 prin intermediul e-mailului, chatului sau telefonului.

ZoneAlarm Free (**http://www.zonelabs.com/store/content/company/products/znalm/freeDownload.jsp?lid=staticcomp_za**) - varianta gratuită a celebrului produs de securitate; cu toate că este destul de limitată ca număr de opţiuni şi facilităţi, ZoneAlarm Free protejează împotriva viruşilor, opreşte eventualele încercări ale intruşilor de a pătrunde în sistem, şi-l face invizibil hackerilor (nu vei putea instala acest produs dacă în calculatorul tău se găsesc produse din suita McAfee).

AntiVir Personal Edition (**http://www.free-av.com/**) protejează PC-ul şi îndepărtează mai mult de 80.000 de viruşi, este foarte uşor de utilizat şi actualizat, dispui în acelaşi timp şi de suport gratuit prin intermediul serviciului "Antivir Bulletin Board" (**http://www.free-av.de/cgi-bin/ubb/ultimatebb.cgi**). Din experienţa personală pot să spun că, după ce am folosit mai bine de un an acest program instalat într-o reţea de 14 calculatoare, am fost mai mult decât mulţumit de eficienţa acestuia.

Ad-Aware Personal Edition (**http://www.lavasoftusa.com/**), este un produs


McAfee Internet Security Suite

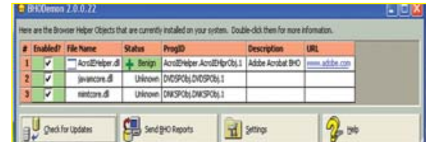
gratuit oferit de compania Lavasoft şi, probabil, dacă nu cel mai bun, sigur cel mai răspândit software de protejare împotriva diverselor tipuri de dăunători (spyware, adware, keylogger-e, viermi, troieni, hijacker-e etc.). Programul scanează memoria, hard discul, regiştrii, precum şi alte medii de stocare externe. O opţiune foarte utilă este posibilitatea de actualizare temporară a softului. Nu aş recomanda acest soft (de fapt softurile de acest tip) începătorilor, însă dacă eşti începător şi te decizi să îl foloseşti, înainte de a şterge programe sau fişiere te sfătuiesc să te documentezi, deoarece s-ar putea ca, de intruşii pe care îi îndepărtezi, să fie legată buna funcţionare a altor programe.

O problemă destul de răspândită pe care am avut-o şi eu personal, a fost că în urma îndepărtării unui fişier, nu am mai putut porni serviciul ICS (Internet Connection Sharing) din Windows de care este nevoie pentru a activa sau dezactiva firewall-ul din Windows. Asta nu ar fi fost chiar aşa de grav, însă calculatorul fiind într-o reţea, directoarele partajate nu au mai fi putut accesate, de către alte unităţi (asta deoarece în prealabil am blocat această opţiune) (imagine). Am încercat tot felul de soluţii, începând cu "Netsh winsock reset", am "umblat" şi pe la regiştri, însă în cele din urmă am fost nevoit să reinstalez sistemul!

BHO Demon (**http://www.definitivesolutions.com/bhodemon.htm**) este un program de securizare a browserelor bazate pe IE împotriva fişierelor BHO (Browser Helper Objects) necunoscute. Aceste fişiere sunt mici programele care rulează automat de fiecare dată când navigatorul este pornit, şi de multe ori iau forma şi rolul adware-ului şi spyware-ului. Bineînţeles că nu toate fişierele BHO sunt dăunătoare, însă cele care sunt instalate fără ştirea utilizatorului şi care nu par să aibă vreun rol bine definit pot să fie programate să colecteze şi să expedieze date despre utilizator şi obiceiurile acestuia pe Internet.

În afară de aceste programe antivirus, antispyware sau firewall-uri mai sunt şi altele gratuite pe care te invit să le cauţi şi să le instalezi în cazul în care cele menţionate anterior nu te vor mulţumi. Despre cele prezentate aici şi despre altele voi vorbi mai pe larg în numărul viitor.

Există de asemenea şi soluţiile profesionale, însă pentru a le achiziţiona va trebui să plăteşti, mai mult sau mai puţin, în funcţie de necesităţi.


BHO Demon - program de securitate a browserelor

În general marile companii producătoare softuri de securitate, Symantec, McAfee, Zone Labs pun la dispoziţia utilizatorilor şi companiilor o gamă largă de produse, începând cu soluţii ieftine sau gratuite (de obicei versiuni de încercare), şi mergând până la soluţii complexe şi mai scumpe.

De exemplu, compania Symantec (**www.symantec.com**), oferă pentru utilizatorii casnici şi pentru birourile mici suita Norton Internet Security 2005 care cuprinde Norton AntiVirus, Personal Firewall, Privacy Control, AntiSpam şi Parental Control în schimbul sumei de 69,95 USD, un preţ mai mult decât acceptabil, dacă ne gândim la faptul că PC-ul tău este protejat împotriva tuturor categoriilor de dăunători. Preţul este cu atât mai bun, încât dacă ai dori să achiziţionezi separat un produs, ai ajunge să cheltuieşti mult mai mulţi bani (de exemplu, Norton Personal Firewall sau Norton AntiVirus achiziţionate separat costă 49,95 USD fiecare) Bineînţeles că aceasta este o strategie de marketing, însă preţul pentru întreaga suită este destul de bun, chiar şi pentru utilizatorii casnici din România.

McAfee (**www.mcafee.com**) în schimb oferă acum suita Internet Security Suite pentru 49,99 USD* (preţ promoţional, deoarece în mod normal aceasta costă 69,99 USD). Din aceasta fac parte McAfee Virus Scan 2005, Personal Firewall Plus 2005, Spam Killer 2005 şi McAfee Privacy Service. Dacă ar fi să cumperi să zicem doar McAfee Virus Scan 2005, ar trebui să plăteşti 34,99 USD.

Oricum nu trebuie să te aventurezi şi să dai banii fără să ştii exact ce vei primi în schimb, de aceea există versiunile de încercare, iar dacă nu eşti mulţumit, poţi să testezi şi altceva, şi abia după ce ai găsit produsul care-ţi satisface dorinţele să bagi mâna în buzunar şi să-l achiziţionezi.

În numărul viitor însă vom vedea ce anume ne oferă produsele gratuite şi dacă sunt acestea în stare să asigure cu brio paza PC-ului tău. ■

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro



WARCRAFT III

Frozen Throne în variantă OnLine!

150 de partide pe săptămână!

În traducere liberă: !50 de "turițe" pe săptămână!

Deşi făcea valuri în 2003, lucrurile nu s-au schimbat nici astăzi prea mult, şi cunoscătorii ştiu exact despre ce este vorba. După cum se vede în imaginea de intro a articolului, poţi să-ţi imaginezi un obsedat, sau un om cât de normal care doarme noaptea şi nu se joacă, în timp ce alţii dorm în pat şi au coşmaruri cu orci şi cu nightelfii care atacă fără milă extinderea pe care ai construit-o de puţin timp. În fine, când îţi place un joc, excelezi, exagerezi, extinzi toate posibilităţile de a profita cât mai mult de el. Iar Warcraft-ul mi-a plăcut de la bun început... Îmi aduc aminte cu plăcere de anii 95' - 97' când jucam prima variantă de strategie imbatabilă de la Blizzard. Mă refer aici la Warcraft, iar War2 m-a condus pe la sfârşitul anilor 90' direct la un concurs organizat la Camera de Comerţ din Oradea unde am obţinut rezultate apreciabile. Cu toate că mulţi consideră istoria o pierdere de timp, revenind în zilele noastre, lucrurile s-au schimbat cu ceva. Avem de-a face cu Frozen Throne, care este extinderea jocului Warcraft III, denumit pe scurt de profesionişti ROC (Reign of Chaos). În FT şi în ROC, pe lângă unităţi ai şi eroi, şi lucrurile încep să se complice când îţi dai seama că poţi achiziţiona pachetul cu ambele jocuri, FT şi ROC, şi poţi juca pe patru servere, EUROPA, ASIA, USA EAST şi VEST.

Jucând online, de la fiecare jucător înveţi câte ceva, pentru că zilnic spre exemplu pe serverul din Europa sunt cel puţin 60000 de jucători, iar în medie la fiecare 18 minute se încheie circa 3000 de partide în diferite moduri de joc. Cu toate că jocul a

Ce întâmplă când dai de gustul FT-ului online?!

E greu să joci Warcraft III când eşti căsătorit, copil sau... extraterestru:

1. Nu e uşor să-ţi anunţi nevasta că tocmai ţi-ai achiziţionat pachetul cu cele două jocuri Wracraft III!

2. Nu e uşor să o convingi să înţeleagă că trebuie să joci toată noaptea!

3. Copii, vă recomand un frigider în cameră cu tot ce trebuie şi o yală performantă, plus o uşă anti-efracţie pentru părinţii neînţelegători!

apărut în 2003, la aproape doi ani de la lansare am început să joc pe serverul **battle.net**, pentru că Internetul a ajuns destul de târziu la mine acasă.

Totul a început în decembrie 2004, perioadă de concedii pentru toată lumea... WAR III FT părea interesant, am înaintat în level, şi mi-am dat seama că se poate mai mult... Pentru cei care nu înţeleg, este simplu: la fel cum eroul acumulează experienţă, aşa se întâmplă şi cu jucătorul pe battle.net, numai că nivelul unui jucătorul poate depăşi cifra 50, conform unui anunţ emis de Blizzard.

Bineînţeles că poţi opta pentru diferite variante de joc: 1 vs. 1, 2 vs. 2, 3 vs 3, "free for all" etc.



SOLO (1 vs. 1)

Să joci solo este cel mai plăcut, pentru că poţi să faci ce vrei când vrei, să ataci, să stai în defensivă etc. Şi mai mult ca sigur că nimeni nu va da vina pe tine în cazul în care ceva nu a funcţionat cum trebuie! :-)

După fiecare partidă, pierdută sau câştigată, înveţi câte ceva. Iar unul dintre cele mai bune lucruri pe care le înveţi legate de startegia jocului este "micro". Micro înseamnă să ai cât mai mare grijă de unităţi, să retragi un "ghoul" înainte ca acesta să fie omorât, sau chiar să îl distrugi tu pentru ca oponentul tău să nu beneficieze de experienţă. În afară de asta, înveţi cum să te dezvolţi, tipuri de strategii, ordinea ideală de construire a clădirilor sau unităţilor, controlul hărţii etc. De exemplu, dacă ai spionat şi ai descoperit că oponentul tău are trupe numai pe pământ şi care nu pot să atace unităţile din aer, atunci cu siguranţă ţi-ai creat un avantaj şi vei apela la acele unităţi care pot ataca fără să fie la rândul lor atacate. Iar acea partidă e deja la discreţia ta!

Pe battle.net (faţă de jocurile în LAN sau reţele de mai mari dimensiuni, însă limitate ca număr de jucători) ai posibilitatea să observi că nu ai timp şi nici oportunitate de a-ţi crea toate unităţile puse la dispoziţie de autorii jocului, şi că trebuie să te orientezi în funcţie de strategia celui contra căruí joci. Ce vreau să subliniez este faptul că battle.net-ul este o sursă aproape inepuizabilă de posibilităţi şi modalităţi de perfecţionare a jucătorului.

"Multi-player"

Spre deosebire de SOLO, varianta "2+ jucători" integrează tot ce v-am povestit la capitolul anterior, şi are în plus aspecte care pot genera tot felul de stări (nervozitate, satisfacţie) sau situaţii (amuzante, inedite etc). Acest mod de joc este şi mult mai dificil, şi asta din mai multe puncte de vedere, fiind nevoie de:

- o coordonare şi o sincronizare mult mai bună între jucători;
- înţelegere (dacă aliatul îţi cere nişte resurse, strângi din dinţi şi te conformezi...)
- spirit de luptător (poţi să ai şi ghinion să ai parte de un aliat "noob" sau începător care săracul nu ştie el prea multe... aşa că ai de ales între a părăsi jocul, a-i da şi celui care nu ştie să joace prea bine posibilitatea de a învăţa, sau, după cum spuneam, să încerci să compensezi tu acest deficit jucând mai "montat" şi mai concentrat;
- "memorie"?! Da, fiindcă niciodată nu trebuie să uiţi că e vorba doar de un joc, iar dacă vei omite acest aspect, s-ar putea să sfârşeşti prin vreun spital "vesel"... :-)

Dacă situaţiile şi posibilităţile care apar în modul 1 vs. 1 sunt foarte multe, acestea cresc progresiv odată cu numărul de jucători implicaţi. Mai mult, dorinţa de a înainta în "level" este un alt factor care te va determina să uiţi că tocmai te-ai căsătorit sau că ar trebui să mai mergi şi la serviciu din când în când...

Partidele de tipul 4 vs. 4 sunt poate cele mai interesante, nu de alta, dar înainte să-ţi dai seama exact ce se întâmplă, îţi va apare pe ecran caseta cu "Victory", cu toate că tot ceea ce mai aveai era un ţăran rănit şi o baracă în flăcări...

Modul "Free for all" este cel mai "ciudat" şi "pervers" pentru că este mai mult o loterie, adică aici nu câştigă cel mai bun ci cel mai... şmecher!

În cele din urmă...

Cele 150 de partide pe care le-am jucat într-o singură săptămână (şi numai cei la fel de obsedaţi ştiu ce înseamnă asta!) m-au condus la concluzia că savoarea şi pasiunea sunt date atât de jocul în sine, dar mai ales de numărul mare de jucători care generează încontinuu situaţii noi, ceea ce te determină să nu te plictiseşti aproape niciodată! ■

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro

Jurnalul utilizatorului de internet

15 Iunie - Am auzit ca poti sa te dai pe Internet daca ai mobil. Cineva mi-a zis ca daca am un telefon mobil pot.

Mi se pare ridicol.. Cum sa vad eu ceva in ecranul ala de acolo. Oricum nu stiam ca nokia 2110 este asa de avansat.

16 Iunie - E clar! Imi trebuie un cont de internet. Nu vad de ce.. toata lumea are, nu vad de ce iti trebuie abonament pentru asa ceva. Oricum, am sunat-o pe don'soara de la *222 si a fost foarte draguta. Atat de draguta incat am uitat ce vroiam sa o intreb.

17 Iunie - A spus ca mi-a activat contul. Eu cred ca minte. Cred ca a fost pornit dintodeauna... Dar a vrut sa faca pe desteapta la telefon.

19 Iunie - Asta e prea de tot! Cica pe internet intri de la calculator! Pai si cu contul ala ce fac? Doamne, trebuie sa fii un geniu ca sa poti sa faci chestiile astea. O sa sun din nou.

20 iunie - Zice ca-mi trebuie un modem! Asta e chiar culmea. Eu cred ca minte. Ma crede fraier ?!

22 Iunie - Am cumparat modemul, dar nu stiu unde vine.. nu stiu unde sa-l conectez.. Sunt foarte confuz.

23 Iunie - Pustiul de 9 ani de pe palier mi l-a montat, dar tot nu merge.Tot nu pot sa ma conectez.

25 Iunie - Tot pustiul ala m'a conectat pe X net (asa a zis ca se numeste, oricum e foarte destept tipu').

Cred ca o sa ajunga un fel de Einstein al informaticii sau cam asa ceva.

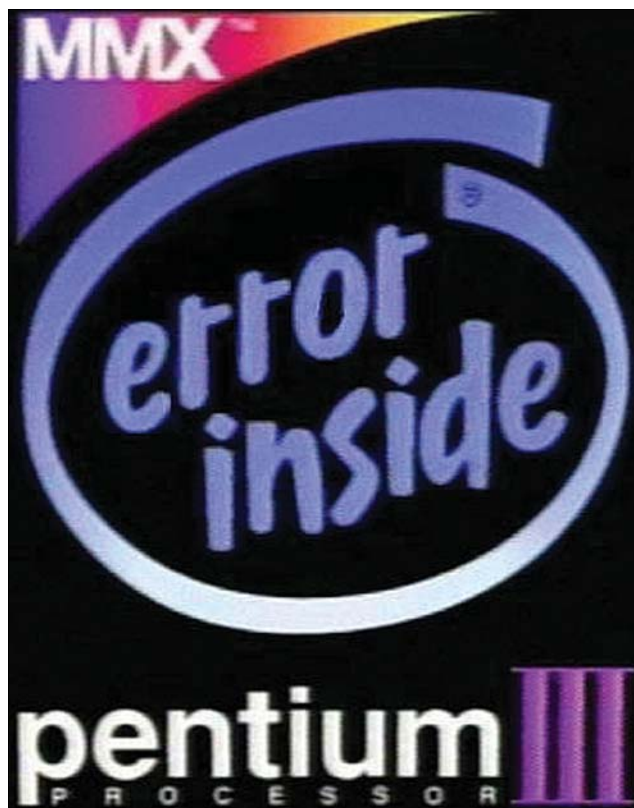
27 iunie - Ce e cu X netu' asta? Eu credeam ca intru pe Internet nu pe Xnet!

29 Iunie - Pushtiul ala mi'a arata cum se foloseste Internetul ala. I-am spus ca e un geniu.. El a raspuns ca este, in comparatie cu mine.. nu stiu ce vrea sa zica. Hm!

1 Iulie - Azi am incercat sa folosesc chatul, sa vorbesc cu alti oameni. Nu s-a intamplat nimic. Cred ca trebuie sa cumpar un microfon.

3 IULIE - S-A INTAMPLAT O CHESTIE FOARTE CIUDATA. TOATE LITERELE PE CARE LE SCRIU SUNT MARI. CRED CA PENTRU INTERNET TREBUIE ALT TIP DE TASTATURA. I-AM SUNAT PE CEI DE LA MAGAZIN SA LE SPUN CA NU SUNT MULTUMIT DE TASTATURA MEA FIINDCA NU E COMPATIBILA CU INTERNETUL. TIPUL ALA DE ACOLO M-A FACUT IDIOT SI MI-A ZIS CA E VORBA DE TASTA "CAPS LOCK". I-AM ZIS CA NU MA iNTERESEAZA DESPRE CE E VORBA ATATA TIMP CAT LITERELE MELE SUNT MARI! I-AM ZIS CA VREAU ALTA TASTATURA. MI-A RASPUNS CA TOATE AU CAPS LOCK FIINDCA E UN STANDARD. EU NU VREAU STANDARD. EU VREAU ALTA FIRMA. CRED CA AM AVUT O PLANGERE FOARTE IMPORTANTA FIINDCA L-AM AUZIT SPUNAND COLEGILOR LUI SA ASCULTE CONVERSATIA ASTA.

5 IULIE - In sfarsit am gasit o tastatura compatibila. Sunt foaRTE MULTUMIT DE EA. OOOOOH NU! CRED CA SI ASTA S-A STRICAT!



8 IULIE - UNU' MI'A ZIS CEVA DE "FAQ" ... SI EU L'AM BAGAT IN MA'SA PE ROMANESTE. EL CREDE CA DACA FOLOSESTE CUVINTE COMPLICATE IN ENGLEZA NU MA PRIND?

10 IULIE - UN TAMPIT MI'A ZIS SA NU MAI TIP! DE UNDE SA TIP ? NICI MACAR NU VORBESC! TASTEZ!! MA INTREB CUM DE II LASA PE ASTIA ASA PROSTI CA ASTA PE INTERNET?

13 IULIE - PENTRU CE E CAPS LOCK daca nu apare nici o litera dupa ce apas pe el ? Probabil inca un "feature" din ala care face tastatura sa coste mai mult si e inutil!

16 Iulie - Am aflat ce e ala un forum! Am scris in toate! Si mi-am facut o semnatura unica. Am inclus si poezia mea preferata... Semnatura mea are 4 pagini. Ma gandesc sa adaug si povestioara aia care imi place mie.

18 Iulie - Mi-a spus un tip sa folosesc Google. Am dat "Find" in "My computer" dar nu am gasit nimic. Cred ca o sa-l rog sa mi-l dea si mie pe disketa... Oricum, am intrat in forum si i-am intrebat pe toti unde este Google.

20 Iulie - Nu mi-a raspuns nimeni. Am postat in forum de inca 22 de ori, probabil nu a ajuns bine mesajul meu sau nu l-au vazut.

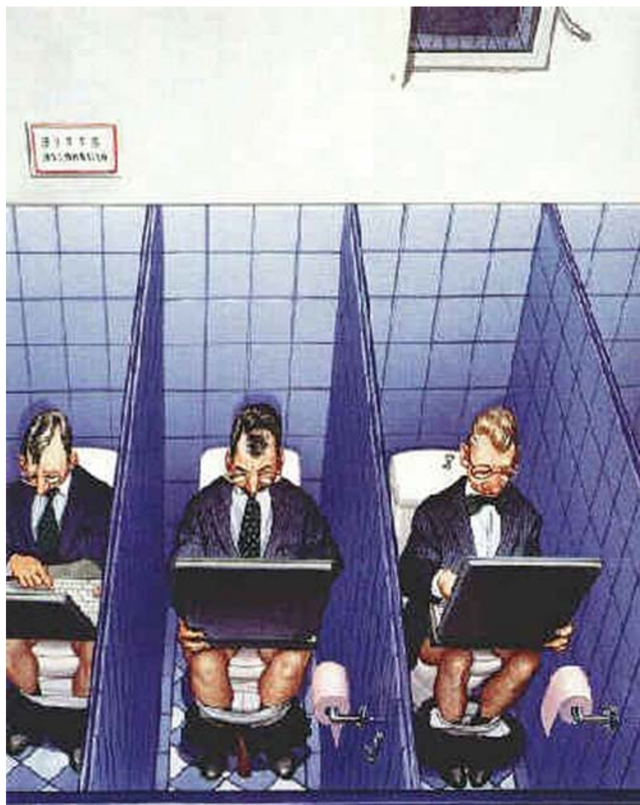
21 Iulie - Semnatura mea de la userul de forum are acum 8 pagini, si cred ca este originala.. Sunt uimit cum de nu-mi raspunde nimeni pe forum! Am mai postat azi de 56 de ori acelasi mesaj in speranta ca-mi va raspunde cineva.

22 Iulie - Nu stiu ce tip mi-a suspendat contul! Internetul asta e plin de dobitoci!!!





Le mulţumim cititorilor noştri şi te invităm şi pe tine să ne spui ce ai mai găsit prin "Recycle Bin"-ul IT-ului din România şi de pe aiurea!



D'ale laptopurilor...



Profesorul de informatică:
"Iar acesta se numeşte BUTON şi serveşte la pornirea calculatorului"
Un "jmecher" din clasă face pe deşteptul: "De ce se numeşte buton?"
"Pentru că, dacă s-ar folosi la oprirea calculatorului, s-ar numi butoff", ii raspunde implacabil profu'.

ŞTIRI

AMD şi INTEL se îmbrăţişează şi se pupă pe obraz

Într-o întâlnire secretă care a avut loc la Veneţia, Hector de J. Ruiz şi Paul Otellini, preşedinţii celor două companii, au ajuns la concluzia că nu mai are rost să concureze la nesfârşit şi s-au decis să colaboreze. Deoarece nici unul dintre cei doi nu are suficienţi bani ca să cumpere compania celuilalt, s-a hotărât fuziunea între cele două, programată se pare pentru începutul anului viitor, noua companie urmând să se numească Advanced Intel Devices System (AIDS), sau în limba română, SIDA (Sisteme Intel de Dispozitive Avansate).

Această acţiune va revoluţiona lumea IT, însă va da şi multe bătăi de cap utilizatorilor. De ce? Fiindcă până la apariţia noului procesor SIDA 779 având numele de cod "Forever", utilizatorii vor fi nevoiţi, conform acordului scris, să folosească alternativ câte o zi procesoare Intel şi AMD. Vestea bună este că în mai puţin de 4 luni vor apare plăcile cu socket C447S care vor suporta ambele procesoare, astfel că utilizatorii nu vor mai fi nevoiţi să schimbe în fiecare zi şi placa, ci numai procesorul. *(www.sshardwarenews.com)*

Se retrage Bill Gates?

Conform unor surse din anturajul celebrului personaj, este posibil ca în vară, după lansarea Microsoft Longhorn Beta, Bill Gates să se retragă de la conducerea companiei. Decizia se pare că a fost mult gândită, şi chiar dacă nu este foarte sigur, orice se poate întâmpla. Se pare că determinanţi au fost doi factori: ameninţarea open-source şi ceva probleme de sănătate. Gates a declarat că timp de cel puţin două luni se va retrage cu familia în vila din Insulele Canare, vilă despre care se spune că are peste 300 de ferestre.

Pentru a scăpa de impozite şi pentru a-şi păstra averea, compania va fi cedată gratuit magnatului suedez Erasmus Rignnesson, care momentan deţine un lanţ de fabrici de sticlă, însă a cărui mare pasiune sunt calculatoarele. Multimiliardarul suedez a declarat că, dacă va primi compania, ar urma să investească în următorii ani aproximativ 85 de miliarde de dolari.

Aceleaşi surse au mai precizat că Bill Gates nu se va lăsa în totalitate de afaceri, agricultura şi turismul fiind următoarele domenii vizate. Campania care va purta numele "Nouă ne pasă!" (We care!) va fi o investiţie şi o promovare a zonelor cu potenţial din regiuni din Etiopia, Zambia şi Papua Noua Guinee. *(www.atlantic4news.info)*

Viitorul open-source-ului

Nimeni nu poate nega faptul că în ultimii doi ani comunitatea open-source s-a dezvoltat şi a progresat enorm. În termeni simpli: a crescut! Pe de altă parte una dintre marile probleme cu care se confruntă în prezent şi care ameninţă şi viitorul în acelaşi timp, este lipsa unei organizări mai bune. În acest sens, la începutul acestei luni a avut loc la Geneva întâlnirea "Open Doors 2005" (Uşi deschise 2005) la care au participat printre alţii, Linus Torvalds, Richard Stallman şi alte personalităţi. Discuţiile au fost moderate la început, însă pe parcurs lucrurile s-au încins şi nu mult a lipsit ca totul să degenereze într-un adevărat conflict.

După ce lucrurile s-au mai calmat, au fost enunţate deziderătele şi obiectivele comunităţii, dintre care cele mai imporante au fost:

- anul 2010 este termenul la care se preconizează că utilizatorii Linux vor fi mai mulţi decât numărul de mausuri disponibile pe piaţă (va apare astfel o criză de mausuri, compania Logitech menţionând într-un comunicat că acest lucru este imposibil, deoarece în 2010 numărul de mausuri va fi mai mare decât numărul utilizatorilor Linux)
- în 2015 unul din doi utilizatori Linux va avea propriul sistem de operare personalizat şi propria firmă producătoare de hardware corespunzător acestui sistem.
- în 2019 Linus Torvalds va da o petrecere aniversară la Casa Albă la care vor fi invitaţi toţi membrii comunităţii, fără nici o excepţie (se are deja în vedere redimensionarea clădirii, deoarece aceasta ar putea deveni neîncăpătoare pentru acest eveniment); intrarea, mâncarea şi cazarea vor fi gratuite. *(www.opensourcenews.info)*

**Evenimentele menţionate în aceste ştiri sunt doar speculaţii (sper...) şi sunt redactate spre amuzamentul (sau ciuda) celorlalţi. Este recomandat să nu le daţi crezare!*

aprilişBolonziş

În chioşcuri, din 20 februarie!

